


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.77
全新改版 全新内容 给你不一样的感觉
专题企划
掌上斗士史话
掌机格斗游戏的进化与发展（下）
攻略透解
勇者斗恶龙IV
被引导的人们[NDS]
流星洛克人2
狂战士×忍者·狂战士×恐龙[NDS]
荣誉勋章 英雄2[PSP]
卷首特报
MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G
怪物猎人 携带版 2nd G
新怪物、新场景、新系统
详细情报震撼公开
特快专递
决不饶恕你[PSP] / 战锤40000 小队指令[PSP] / 迷宫探索者 盟约之门[PSP]
异形大战铁血战士 安魂曲[PSP] / 雷曼 疯兔危机2[NDS] / 魂斗罗4[NDS]
三国志DS 2[NDS] / 迷宫探索者 邪神的领域[NDS]

通过全国玩家的选票推选出2007年度最受欢迎的游戏

TV GAME大赏

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动即将启动！

主办媒体：游戏机实用技术　掌机王SP　游戏城寨　levelup.cn

2007年即将过去，对所有玩家而言，这无疑又是游戏大丰收的一年。在收获的季节自然有收获的祭典——从今年开始，“TV GAME 大赏”将成为国内一年一度的游戏盛典！由全国玩家与知名游戏媒体共同推选出2007年最受欢迎的游戏！“TV GAME 大赏”由“玩家评选部分（玩家类）”与“媒体评选部分（媒体类）”两个部分组成。“TV GAME 大赏（玩家类）”是专为全国的广大玩家设立的评选活动——即根据玩家投票选出国内玩家心目中的年度最受欢迎游戏并在媒体上公布；“TV GAME 大赏（媒体类）”将会集合多方知名游戏媒体倾力打造出国内最权威的TV GAME年度各项最佳。同时为了回馈玩家对本次活动的支持，参与评选活动的玩家朋友们均有机会获取丰厚奖品！现将具体活动细则公布如下：

一 评选范围

仅限2007年1月1日至12月31日间发售的所有家用机游戏，具体评选内容可参见下辑《掌机王SP》随刊附送的选票。

二 评选方法

下辑《掌机王SP》将附送一张“TV GAME 大赏（玩家类）选票”，其中会详细列出各个评选奖项及候选游戏名单，您只需在对应表格处为自己最喜欢的一款或多款游戏打勾即可，然后在选票上规定的时限内将其寄回编辑部（以邮戳时间为准），此外，玩家也可以选择登陆www.levelup.cn的相应专题页面进行网络投票并实时查询投票结果。

三 活动流程

此次评选活动将历时两个月，选票将随2008年1A（总193期）《游戏机实用技术》以及总第78辑《掌机王SP》杂志附送，“TV GAME 大赏（玩家类）”的评选结果以及中奖名单将刊登在《游戏机实用技术》的年底春节合刊以及第81辑的《掌机王SP》上，玩家同样也可以通过www.levelup.cn来查询评选结果以及中奖名单。

四 活动大礼

一等奖　3名　次世代主机一台　PS3、X360、Wii任选其一





二等奖　2名　时尚掌机一台　新款PSP、NDSL任选其一



参与奖　500名　levelup.cn纪念T恤1件



投心爱游戏一票　赢次世代主机

附：本声明中所提及的调查表内容及刊期安排会因发布媒体不同而略有差异。

本次活动的解释权归主办方所有







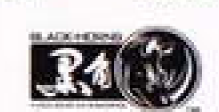






参与方式： 只要在2007年12月24日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中167页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第79辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

	广州市京仕敦电子科技有限公司		龙漫电玩	ezflash	EZflash小组
	黑角电子有限公司	GBalpha	GBalpha（中国）有限公司		
EWIN	Ewin flash小组	WiiOh.com 威奥数码娱乐	威奥数码娱乐综合网站		

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

经典再现 NDS

勇者斗恶龙IV 被引导的人们

坐上马车，
开始你的冒险之旅吧！





完整流程攻略
隐藏迷宫&隐藏BOSS攻略法
小徽章获得方法公开
移民之町打造大法介绍

P75

详细系统解说
剧情流程攻略
带您走进这个充满新奇的洛克人世界

《洛克人》系列
20周年纪念作品第三弹

流星洛克人2 NDS

狂战士×恐龙·狂战士×忍者

强袭登场

P110

战地求生指南
详细流程攻略

荣誉勋章 英雄2 PSP

重返激烈的战场，接受炮火的洗礼

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。



Contents

专区地带 146

掌门人 158

掌机王自由谈 176

研究中心 182

画廊 184

掌机游戏综合发售表 188

近期掌机资源下载列表 NEW 190

口袋光环 精彩内容导视 192



美术总监：吴松

口袋光环 DVD

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

文 羽纹 美编 小鱼仔

2008年3月13日 狩猎季节即将再度展开！加入更多危险与刺激的

怪物猎人 携带版 2nd G	
モンスターハンター ポータブル 2nd G	PSP
◆Capcom◆ACT◆预定2008年3月13日◆日版 ◆1～4人◆4800日元◆对应周边未定	



拥有不输给家用机版画面以及便利联机条件的《怪物猎人 携带版2nd》(下称“2nd”)在发售后不久便取得了销量突破百万的优异成绩。时至今日，由它掀起的狩猎狂潮正在慢慢退却，本着“榨干剩余价值”的原则，Capcom将本作进行大幅强化，于是这款资料篇性质的作品《怪物猎人 携带版 2nd G》(下称“2nd G”)便映入我们的眼帘。

在9月份的TGS上Capcom只公布了《2nd G》的LOGO图，并没有实际的介绍。在经过了两个月的漫长等待后，官方终于放出了一系列令人望眼欲穿的新要素。今次将为大家带来详实的游戏报道以及开发团队的访谈，怎么样？你心中的狩人之血是不是快要沸腾了呢？OK，让我们赶紧开始吧！

玩家在意的内容一一透露！

制作人 辻本良三先生

创下百万销量佳绩的PSP游戏《怪物猎人 携带版 2nd》制作人，同时也是这次《2nd G》的主要制作人。

监督 一濑泰范先生

“《怪物猎人 携带版》系列”的监督，原本是担任企划，因此脑中经常会蹦出许多天马行空的想法。

直接访谈 几乎所有存档内容都能继承

记者：由于这次推出的是《2nd》的加强版，因此存档是可以继承的。那么请问到底可以继承到怎样的地步呢？

辻本：应该可以说是几乎全部都能继承吧。

记者：意思就是说不管素材的稀有度，甚至是武器、防具、金钱都能够保留下来么？

一濑：除了一些不合理的东西，以及破坏系统平衡的东西外，我想应该是全部了。

记者：金钱也是全部继承？(追问)

一濑：当然。另外，和前作一样，如果选择继承的话角色名是无法更改的，不过这次玩家可以改变角色的性别。为了迎合这一变化，系统会针对一部分防具自动进行转换。

记者：您是指类似男、女猎人专用装备这种情况么？

一濑：嗯，大致就是这个意思。不过像粉红金属靴(ピンクメタルブーツ)这种完全女性专用装备(编注：即男性方面找不到与之对应的装备)，在改变性别后会强制换算成金钱。

防具变换对应表

女性角色	男性角色
パピメル(彩蝶系列)	オウビート(国王甲虫系列)
プライベート(看护者系列) メイド(女佣系列)	ギルドナイト(公会骑士系列)
ヒーラー(治疗者系列) ヘルパー(助手系列)	ガーディアン(守护者系列)
ヒーラーU(治疗者U系列) ヘルパーU(助手U系列)	ガーディアンU (守护者U系列)
凛	晓丸
艳	曙丸
凛・皇	晓丸・皇
艳・皇	曙丸・皇
凛・霸	晓丸・霸
艳・霸	曙丸・霸
ファミ通パンツ(FAMI通短裤)	ファミ通汉布(FAMI通兜档布)
ファミ通パンツS(FAMI通短裤S)	ファミ通汉布S(FAMI通兜档布S)
ピンクメタルブーツ(粉红金属靴)	换算成金钱
换算成金钱	ディアソルテ(断角角龙系列)





本作和之前在PS2版上推出的《MHG》一样都冠以"G"字样，其含义则不言而寓，用来表示这是加强版的意思。为了满足狩猎者们的挑战欲望，本作中新增加了比前作中上位任务都还要困难的G级任务，这样即便是玩透了《2nd》的猎人也能找到全新的目标。

任务种类说明

《2nd G》中的任务大致可以分为如右表所示的四大类，每个种类所能获得的素材质量都有所不同，任务难度越高则素材越珍稀。《2nd G》和以往作品一样采用不断完成任务提升HR（编注：猎人等级）以获得领取高级任务资格的方法。

任务种类

名称	参与人数	难度
村长任务	限定1人	低
下位任务	1～4人	普通
上位任务	1～4人	困难
G级 任务	1～4人	非常困难

G级任务狩猎解禁!!

负责G级任务受取工作的工会小姐

从集会所里穿着黄色背心的工会小姐那里领取G级任务！



为了迎接G级任务的洗礼，各位猎人赶紧闭门修行吧！

▶ 如果在《2nd》里已经将HR提升得足够高，那么在游戏发售后是否能直接从G级任务开始游戏呢？让我们拭目以待吧。



▲在叽叽歪歪的村长身后出现了一只陌生的艾路，它就是涅科特。

集会所方面增加了那么多内容，单人方面也没有落下，加入了“村长任务的上位任务”，而这位猫人涅科特就一手管理着这些任务。它说话的语调有点特殊，而且给人一种桀骜不逊的感觉，不知道它那里的神秘任务会不会让猎人老手也紧皱眉头呢？

◀从左侧的图片可以看出新增任务也有等级标示，看来数量也不少呢。

直接访谈　在村长任务中也加入“上位”

记者：这次在集会所任务里导入了久违的“G级任务”，这是游戏中阶位最高的任务了，对吧？

辻本：虽然前面只简单地说了一句“G级任务解禁”，实际上我们还准备了分量十足的内容。除开上述内容外，本作中集会所上位任务的数量也会有所增加哦！

一濑：以前不是有让玩家同时讨伐两只怪物这种性质不太一样的任务么？现在我们还另外准备了一些“性质不同”的崭新任务。

记者：可以说得更具体一点么？

一濑：虽然现在还不能透露，不过我们是在“如果能拓展《怪物猎人》玩法就好了”的想法下准备了这些任务。

辻本：顺便说一句，这些任务都非常具有挑战性哦。甚至连《2nd》里狩猎过的怪物也会加入新的游戏方法以及令人惊喜的内容。

记者：那么请问那只“涅科特”又是怎么回事呢？

一濑：玩家将可以从涅科特那里领取到“村长任务的上位任务”，虽然过去的村长任务难度几乎都规划于“低”一级，不过我们很希望准备一些单人游戏时也能充分享受到狩猎乐趣的任务。如果说单打集会所上位任务或是G级任务对你来说还略显困难的话，那么涅科特的委托将是你最好的选择。

"你不是一个人在战斗！"

带上随行的艾路一同踏上充满荆棘的狩猎之路！

在单人游戏模式中它可是值得信耐的同伴噢！

无论是在猫食堂中为猎人烹饪料理，还是在任务中投掷炸弹给玩家捣蛋，艾路的出现总是能给人带来一丝快乐。不过这次它们将全副武装，以"随行艾路"的身分和玩家一起投入到残酷的狩猎生活中去。而从艾路的身型来看，能在战斗方面对主人提供的帮助应该不大，期待它们在采集和辅助方面的表现吧。

▶当猎人靠近采集点的时候随行艾路就会自动进行采集？另外，它好象还会用爆桶以及武器来支援猎人，不知道会不会"越帮越忙"呢？（笑）



把采集任务放心地交给我吧！

雇佣方法公开



◀随行艾路和猫厨师一样，都是从猫婆婆那里通过花费一定数量的金钱来雇佣。看来"猫战士"们也会有等级之分哦。

艾路也有不同的个性

▶游戏中有很多性格迥异的艾路，它们的行动方式会因此受到一些影响。



直接访谈

记者：终于轮到新系统出场了！

辻本：是啊，我们这群人将讨论时所获得的"将艾路变成这个样子最有意思"这个结论当成系统导入了游戏里。而具体内容就是玩家在进行单人游戏的时候可以带上一只艾路一起踏上狩猎旅途。

记者：真、真是太可爱了。

辻本：虽然外表上的可爱程度相当重要，但是这个系统的瞩目之处在于"模拟多人游戏"这点之上。明明就在进行单人游戏，不过怪物的攻击目标不再只有一个而已。（编注：原来设置多人游戏的官方解释就是将队友当炮灰啊，笑）因此也有可能出现怪物碾着随行艾路跑，而猎人则在其背后展开猛攻的情况。玩家可以多少体验到好象两个人在一起玩游戏的感觉。还有一点就是我们也想通过这项设定多少帮助一下受困于单人任务中的玩家。

记者：那每只艾路都有不同的个性吗？

一濑：是的。其中有个性胆小的艾路、还有"欺软怕硬"老想欺负小型怪物的艾路等等，

新种怪物袭来！

进入最令人热血沸腾的部分，那就是全新的怪物种类。确定在《2nd G》里新登场的怪物有三种，它们所拥有的特性与以往登场的怪物将会有很大的不同。下面就让玩家跟随我们的介绍去大致了解一下这些新怪物，以免到对峙时还完全不知道它们的底细。

一眼看上去就觉得同轰龙在外形上颇为相似的飞龙种怪物。平时多栖息在林木丛生的地域，在这种环境下它学会了躲藏于暗处，并在无声无息的情况下对猎物展开袭击的狩猎习性。强韧的尾巴、灵巧柔软的身段以及酷似猎豹的模样都会让人畏惧三分。其实力毋庸置疑，即使是老练的猎人也需多加注意。

迅龙【飞龙种】
纳鲁加库鲁加
ナルガクルガ

在幽暗环境下生存的猎杀者 能以疾风之势夺走目标的生命

特征① 作为飞龙种怪物标志性的长尾巴，其柔韧度以及弹性都更胜一筹。不要说直接被其击中，就是迅龙高速运动过程中尾巴带给猎人的擦伤都是不可小视的。为了减少不必要的损伤，猎人要尽早将这条碍事的长尾斩断。

特征② 酷似黑豹般的独特脸型是迅龙带给玩家的第一印象。我们可以从其嘴巴比较小的这点来推断它应该无法使出轰龙那震耳欲聋般的咆哮，不过迅龙的牙齿十分尖锐，啄咬攻击可能会给猎人带来较大的威胁。

特征③ 和轰龙一样，迅龙也具有能够快速做出各种柔软行动的强健四肢，无论是爬行速度还是攻击威力相比轰龙都有过之而无不及。另外，迅龙每只脚的前端都长有锐利的钩爪，不知道它会不会向猎人施展强力的爪击呢？

特征④ 在迅龙两前脚上都生有外形与刀刃相仿的锐利双翼，如果它会善加利用的话，肯定会比轰龙更加难以对付。

透过"随行艾路"来展开新的单人狩猎生活！

由于个性种类繁多，因此还请玩家多多更换并带着它们一起战斗，借此加深彼此之间的感情吧。此外还有一点，随行艾路可以在猫食堂里进行训练喔。

记者：咦，您的意思是指随行艾路可以培育吗？

辻本：是的。内部参数会发生变化。还有一点，随行艾路虽然是单人游戏模式专用，不过我们还加入了一些用来交流的要素，但是具体内容现在还不能公布就是了。

记者：真想早一点带着它一起四处走动啊……

一濑：要是随行艾路能在狩猎拉将(编注：俗称"金狮子")等怪物的时候在猎人危急的情况下吸引对方一次注意，那就会让人泪流满面了(笑)。

辻本：我们还会进一步加入一些有趣的附加要素，但目前依然还不能公开，请大家耐心期待。

轻松地施展出轰龙的360°身体回旋攻击！其详细的生态情况将在今后的报道中为您揭开。



▲在夜色的衬托下，迅龙拥有了天然的保护色。加之其栖息地草木丛生，如果猎人不仔细观察自己身边的情况，那么就很容易遭到它的奇袭。

浮岳龙【古龙种】

山掴ヤマツカミ

漂浮在虚空中最古老的巨大龙

全身包覆着苔藓与青草的巨大浮空怪物，光从图片上来看还无法体会到它巨大体型的威慑力，只有与之交手后才能有深刻的体会。四只长长的触手会频繁地施展出强力的扫打攻击，被命中的猎人时常会命悬一线。而其面前的两条触须似乎是它的弱点？浮岳龙体内栖息有大量的变异雷光虫，它们会给猎人带来意想不到的麻烦。

基本行动模式会与原种差不多？





▲ 原本就颇具威胁的地底突刺在亚种身上会变本加厉，碰上它潜地后就要立即收起手中的武器，全力进行回避。

还是会使用独特的进攻方式？



▲从这张图片中我们可以明显地看出亚种盾蟹的水幕喷射攻击射程远了许多，这样即使是负责支援的远程角色也要时刻留意它的攻击动向。

盾蟹亚种【甲壳种】

大名砂札米亚种 ダイミョウザザミ亚种

从外形上来看，盾蟹亚种与原种的主要区别在于寄居壳由一角龙头变为了双角龙头，体色由浅红色变为了青色以及比原种大上一圈的体格。在《2nd》里遭到猎人鱼肉的甲壳类怪物会不会因为它的出现而改变玩家对该物种的看法呢？谜底只有在游戏发售后才能揭晓。

直接访谈

新怪物是狡猾狡猾滴！

记者：全新的怪物迅龙，虽然从外观上来看很像豹，不过它究竟是什么样的怪物呢？

一濑：在《2nd G》里导入了名为"树海"的新区域，而迅龙就是我们经过思考该场地特性后所诞生出来的怪物。至于原形灵感么则确实来自于黑豹以及其他各种各样的生物，但我希望能够表现出从树海阴暗处悄悄接近并捕捉猎物这种过去大型怪物所没有的、一种类似"狡猾"的行为动作。

记者：迅龙的尾巴非常显眼呢。

一濑：没错，这条长尾巴就是它的最大特征。至于动作方面，则是过去所登场的飞龙种怪物所没有的灵巧移动方式。

记者：那么强悍程度呢？譬如说是否会比迪加雷克斯（编注：俗称"轰龙"）还要强之类的？

辻本：……应该算是相当强吧。

记者：是属于那种会主动攻击猎人的怪物类型吗？

一濑：是的。我们希望透过迅龙让玩家重新审视武器与防具，并仔细地观察其生态，这次我们就是朝这方面来进行设计的。这是一只能让老手猎人也陷入苦战的强力怪物。如果想要狩猎迅龙，就必须拥有相当的技术以及应对它的经验。

记者：它的实力足以让深入钻研《2nd》的老玩家与之较劲……看来"《MH》系列"真是高深莫测啊。对了，因为迅龙的体色偏暗，所以当它在树海暗处现身的话就很不妙吧？

辻本：就是要让玩家产生"把身体颜色做成这样原来是别有用心啊"这样的感觉呢。（奸笑）

收录场景数大幅度增加

在《2nd G》里，需要玩家踏寻的狩猎区域将得到扩充，除了会导入PC版《怪物猎人开拓者Online》（下称"MHFO"）里登场的新场地外，还特别收录了《MHP》里的几个主要狩猎场地，如此一来，《2nd G》里的总场景数大概是《2nd》的两倍左右。由于敌人等要素的变化，即使是对此很熟悉的玩家也能从中找到新奇之处。



这里就是迅龙的栖息地了！

新场景 树海



前人未涉足的巨大林木丛生之地

这是一片被巨大林木所包围的未开发领域，虽然到处植物丛生，但也不乏视野开阔的高台类型场所。树海的每个区域都是景色宜人，其间的湖泊更是给人以心旷神怡的感觉。虽然是在《MHFO》里登场的场景，不过在《2nd G》里还是在细节方面或多或少地进行了更改。另外，在《MHFO》中，树海是希普诺克(编注：俗称“眠鸟”)的主要生息场地，在本作里它将被迅龙所替代么？



▲各处都设置有采集点，相信这里出产的专有植物、昆虫类素材不在少数。

这里也是奇面族的聚集地！



▲在树海里到处都能发现奇面族生活的痕迹。要随时留意在区域内拟态为蘑菇的茶茶普，它们的凶暴程度相信各位在前作中都已经领教过了。

其他登场的小型怪物种类也将非常丰富！

令人怀念的名狩猎场景将在本作中复活!

在《MHP》里的各种经典狩猎场景会被全数收录在本作中。这些猎人们曾经挥洒过汗水、记录着自己成长中点点滴滴的地方，现在又会有怎样的新任务等待着大家来探寻呢?



▲岩浆从地面不断流出的灼热火山地带。由于大部分区域的温度都相当高，如果猎人没有事先准备好降温措施的话，在这里将寸步难行。



▲旧火山蕴藏着丰富的矿藏资源，每次前往的时候不要忘记带上足够量的铁镐哦。



▲到处都充满着瘴气的舞台。有丰富的植物以及昆虫类素材，在区域两端的洞窟里，你时常可以发现悬挂在天井上准备捕获猎物的电龙。



▲相比洞外成群的速龙，洞窟内的战斗环境明显更为优越。



▲广阔的沙漠地带十分炎热，而在地底延伸的钟乳石洞穴则寒冷无比。这种极端的温度差异正好体现出沙漠的特征。



▲栖息在该区域中的角龙类怪物都曾经让猎人陷入过苦战。



▲有许多高大树木的密林，是多种怪物的生息领域。还记得《MHP》中著名的"猎人第一道坎"么?相信玩家对这里会有更深刻的感情吧?(笑)



▲密林盾蟹遭遇战!不知道这个家伙体虚时会不会跑回洞穴里睡觉呢?

其他新要素一并公开!

前面介绍的是本作几个重要新增要素，而在《2nd G》里也会在很多细小方面追加了不少的要素。下面就让我们列举其中几条来让大家解解馋吧。



▲众所周知，弓能使用的药瓶种类很多，在《2nd G》里还会为它准备同染色玉有相同效果的瓶子。



▲虽然在《2nd》里铳枪的数目并不算少，不过留意一下便不难发现附加属性的铳枪缺少雷一类。如此一来，电龙铳枪的出现也是情理之中的事情



▲造型怪异的狩猎笛，熟悉该类武器的猎人知道狩猎笛最看中的就是演奏效果，不知道它能带给同伴什么特殊的能力呢？



▲在前作最高峰白斩的基础上再度进行强化而出现的紫色斩味，不知道它的出现会不会彻底解除怪物外壳过硬而引起猎人攻击弹刀的劣势呢？

直接访谈

我们重新审核了所有要素！

记者：在场景部分加入了《MHFO》的“树海”以及旧场地呢。

辻本：当我们把树海加入到《2nd G》里的时候也做了一些细微的改变。顺便说一下，它可是本作的形象场地哦。

记者：有旧场地相当令人感动啊。

辻本：这是本作概念“像祭典般的感觉”的其中一环。因为是将场地玩法都经过思考后才制作的系列，所以我们希望玩家可以用新鲜感来体验这些于本作中复活的旧场地。

记者：武器让人感到在意，而且斩味方面有紫色部分呢。这是比白色斩味更优秀的一级吗？

一濑：是的。可以说是相当锐利哦。因为这次有G级任务的关系，所以相对来说猎人方面的装备也理应得到一定的加强。

记者：请问武具的数目方面会有多少变化呢？

一濑：武器大概是前作的两倍左右，而防具也增加了不少。

记者：武器的派生资料也重新审核过？

一濑：基本上是以《2nd》武器派生路线为基础，再将一些衍生出来的新武器补充在上面。

记者：里面也有角色手持以往未曾见过的铳枪，请问那是雷属性的吗？以前应该没有这种武器，对吧？

一濑：也就是说，像这些部分我们也做了一些变更。

记者：还有一点，那就是怪物中出现了新的亚种，还有《MH2》中后期出现的浮岳龙也在本作中登场了啊。

辻本：先谈谈亚种好了，这次公开的是盾蟹的亚种，它会做出一些和原种不同的动作。当然这次介绍的亚种只是一个例子而已。至于浮岳龙，我想就算是在《MH2》里打过它的玩家也能在游戏时得到不同的感觉。

一濑：不管是盾蟹亚种还是浮岳龙，我想玩家应该会猜到某些程度才对。所以就我们的希望来说，要是能做出超乎玩家预测，让他们能发出“居然有如此程度变化”的感叹，那么这就应该算是最理想了的吧。

结束语

目前游戏的开发进度达到了70%，游戏发售后必定会再度掀起狩猎狂潮，猎人们赶紧磨练自己的技术，为即将来临的G级风暴做好充分的准备吧！

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

硬件 NDS第三版？分析师爆料，任天堂辟谣

任天堂的掌机NDS推出后凭借其独具魅力的触摸机能吸引了大批玩家，之后于2006年3月发售的NDS改良版NDSL也一直高居全球各地的游戏机销量榜榜首，这证明NDSL相对于NDS的一番改良是相当成功的。而近日，有关于NDS第三版的消息突然始料未及地于业界流传开来：

更薄、更大屏！

NDS第三版已经设计完成？

日前，投资银行太平洋皇冠证券(Pacific Crest)的证券分析师伊万·威尔森突然表示，任天堂已经完成了对NDS掌机的第三次改良。

“我的消息来源指出全新的NDS版本已经制作完毕了。”威尔森在日前的“投资者圣诞节前展望”中语出惊人。对于他口中的“第三版NDS”，他表示：“新的NDS版本将更薄(没有GBA卡带插槽)，支持本机存储，并且有更大的屏幕。但重新设计的NDS主机不会那么早推出，任天堂会等到在三大主要的消费地区销量有所缩减时才会推出新的机器。”

任天堂官方暧昧辟谣，

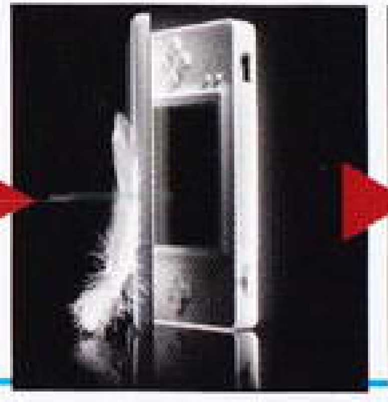
没有NDS第三版

对于这位语出惊人的著名证券分析师所发表的言论，任天堂自然不能坐视不管。就在伊万·威尔森“爆料”的第二天，任天堂官方人员便站出来辟谣了。

任天堂美国分社公关部高级负责人乔治·哈里森于2007年11月16日公开向媒体发表声明，否认了威尔森报告中所提到的新版NDS的存在。但有意思的是他并未一棍子把威尔森的言论打死，而是像往常一样给出了一个相当暧昧的回答：“我不清楚他(指威尔森)的消息是从哪得来的。”哈里森对记者说：“但我可以明确地告诉大家，他所说的情况绝不会在短期内出现。”

对于新版的NDS，哈里森表示：“我们近期没有任何升级NDS的计划，很明显这台主机现在在全球的销售成绩依然十分突出。”对于今后进一步升级NDS主机的可能性，哈里森则表示任天堂官方现在不会就此发表消息。







HARDWARE

事件 与UMD业务互相促进，面对PSP用户的PC端PS Store开放

索尼官方近日正式宣布，面向PSP用户的PC端PlayStation Store(以下PS Store)服务正式开始运营。PC端PS Store的开放，意味着今后即便是没有PS3主机的玩家也能够通过访问PlayStation Network(PSN)获得PlayStation系列主机的相关情报、游戏及多媒体内容。PC端的PS Store访问和注册均为免费，PSP玩家可以在这里





方便地建立PSN个人帐户，享受官方提供的PSP游戏试玩、PS模拟游戏、游戏宣传片、壁纸及PSP主题等大量多媒体下载内容。而且索尼官方还保证，今后将有许多PSP游戏只能通过PSN渠道提供下载，比如“《虹吸战士》系列”的最新作《虹吸战士　搏击行动(Syphon Filter：Combat Ops)》。

此外，除了PSP游戏及试玩版外，PC版PS Store还将发布大量初代PS模拟游戏供玩家们下载，首次提供的PS模拟游戏共有15款，售价均为5.99美元。另外，日后还将有许多PSP游戏的附加下载内容和宣传视频通过PC版PS Store向PSP玩家们发布。

PSP的玩家可以通过访问http://store.playstation.com登陆PS Store，接下来按照屏幕上的提示进行操作就可以顺利注册。

对于PC端的PS Store，索尼网络市场运营总监Darren Cairns在接受记者采访时表示，新的PSP下载业务的开始并不意味着索尼将削弱对UMD业务的支持，相反下载只是零售业务的有益补充。

谈到下载与零售两种渠道的相融问题时，Cairns表示：“我不认为下载业务的开展会让我们忽视UMD的推广，相反我认为二者是一个相辅相成的有机整体。当涉及到那些更加非核心向，或者说可以随时随地进行的游戏时，我相信大部分人会选择下载而非零售购买。”Cairns对记者说道：“UMD业务对我们以及我们的合作发行商来说依然运转良好。这个市场目前尚处在萌芽状态，而且现在我们每周依然有大量UMD软件售出，我们希望今后依然将有大量新生消费者被吸引到这个市场中来。”



当被问及PC版PlayStation Store今后是否会继续扩大所提供多媒体娱乐内容的范围和种类，增加更多电影、音乐及视频相关内容的服务时，Cairns强调下载的核心要素依然是游戏。“PC Store的首要目标依然是为全球数以百万计的PSP用户提供更多更丰富的游戏内容。”Cairns继续补充道：“我们当然可以继续拓展和推动更多的多媒体下载内容，不论是GPS还是其他什么，今后的拓展固然重要。但现阶段我们最主要的工作，是把PlayStation Store推广到PC平台用户，就像当初我们把它推广给PS3用户时一样。”

目前PC版PlayStation Store提供的下载内容尚没有容量上的限制，根据游戏软件的不同容量会有相应变化。

EVENT

事件

“PS之父”荣获AIAS终身成就奖

日前，美国互动艺术与科学学院(The Academy of Interactive Arts and Sciences，简称AIAS)宣布，将授予SCE前任社长兼首席执行官，PlayStation系列游戏主机缔造者久多良木健互动艺术与科学终身成就奖。

久多良木健领导开发了三代PlayStation家用游戏主机以及目前正大受玩家欢迎的掌机PSP，创建了以PlayStation系



列品牌为主导的索尼电子娱乐业务。AIAS评委会表示，久多良木健在互动电子娱乐领域的创新以及其在全球家庭娱乐产业中所取得的巨大成就，使他有资格获得这项终身成就奖的殊荣。

初代PlayStation于1994年发售，到目前为止全球销量已经超过1亿台，其后续机种



PlayStation2则是目前所有家用电子游戏主机中的销量冠军，全球累计共售出1亿2千万台以上。之后2004年12月PSP发售，虽然销售状况没有在和NDS的竞争上取得优势，但同样受到广泛好评。2007年6月，也就是索尼第3代家用游戏机PlayStation3发售7个月后，久多良木健正式从SCE社长兼CEO的位置上退休，离开了他为之奋斗30载的战场。

"久多良木健的创新精神和商业智慧，为互动娱乐产业带来了具有里程碑意义的永不停息的前进动力。"AIAS主席Joseph Olin在公开声明中说道："没有他的所开创的PlayStation概念，就没有当今数十亿美元的电视游戏产业。他的功绩为全世界范围内的开发商和发行商树立了新的旗帜。"

互动艺术与科学成就奖在业内有着极高的权威性和知名度，被誉为"电视游戏业的奥斯卡奖"。AIAS首个终身成就奖被颁发给了任天堂美国分社前任总裁荒川实(Minoru Arakawa)和霍华德·林肯(Howard Lincoln)，久多良木健是AIAS历史上第3名获得终身成就奖的人。

2007年互动艺术与科学成就奖的颁奖典礼将于2008年2月7日在美国拉斯维加斯的年度D.I.C.E.高层会议期间召开，届时AIAS评委会将正式授予久多良木健这一奖项。

EVENT

硬件

NDSL专用FC游戏周边问世

日前，日本游戏周边开发生产商CYBER Gadget公司对外宣布，他们将于今年12月推出一款NDSL专用的FC游戏运行周边产品(CYBER·ファミレータLite)。

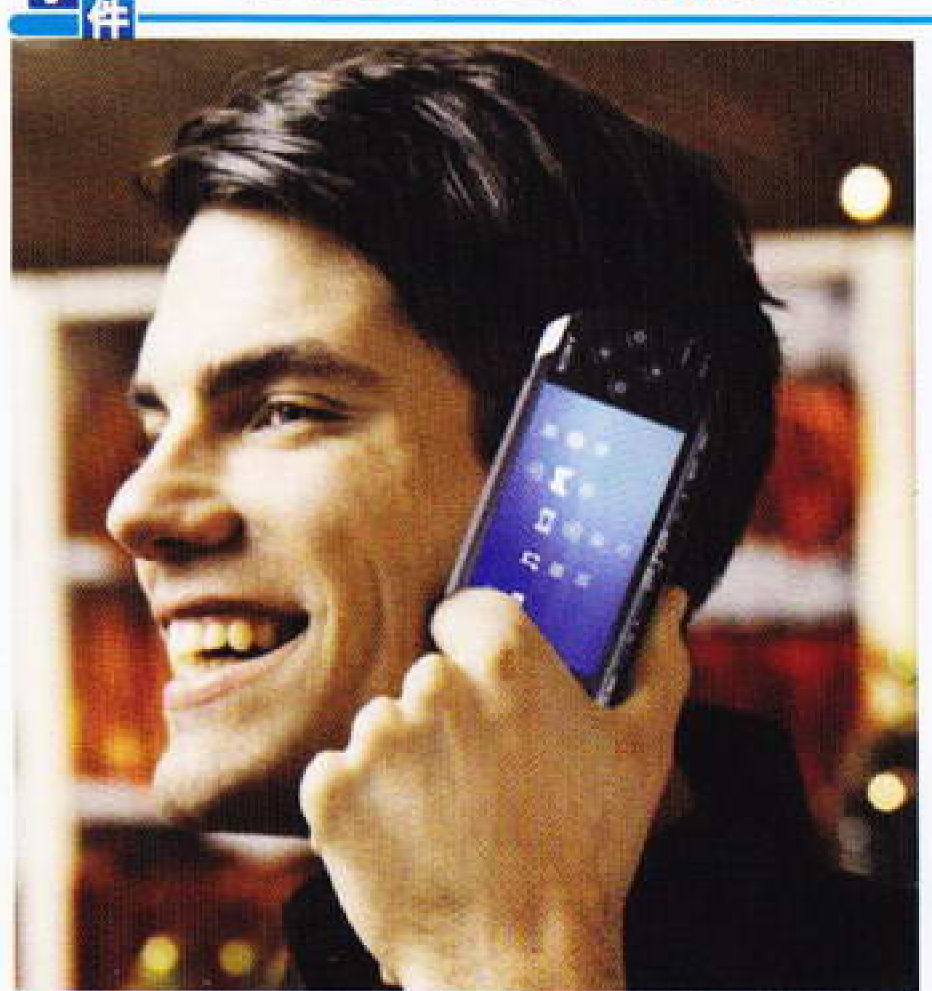
该周边使用单三电池供电，可插普通的FC卡带。它通过GBA插槽与NDSL连接，在NDSL的液晶屏上玩FC游戏。该周边还附带AV线，可以实现在电视上输出画面，并且此周边产品本机还拥有耳机插口以及音量调节机能，此外还可以进行连射和画质调整等。



HARDWARE

事件

再度升温，索尼称PS Phone概念"绝对合理"



关于索爱联合索尼电子游戏部门推出新品牌产品，也就是外界通常所说的PlayStation Phone的传闻一直就没有中断过，而近日SCE执行运营主管Jim Ryan对媒体宣称，PlayStation Phone的概念"绝对合理"，再次引起了外界的关注。

此言论是Ryan在接受国外媒体《电子时代》采访时表示的，"PlayStation和索爱都被证明是成功的品牌，将两者的优势相融合共同发展可以说是绝对合理的。从品牌投资角度来讲，一台以家用机为导向的移动电话产品显然是相当有吸引力的。"Ryan继续补充道："我们已经完成了移动电话与数码相机的功能融合。我们在二者之间找到了很好的结

合点，使电话的功能不会被削弱，而数码相机的品牌也能够拥有相当的竞争力。”

而在谈到对PlayStation Phone的构想时，Ryan表示这这种以家用机品牌为主导的移动通讯设备，从功能上来讲应该是将手机的通讯功能嵌入到一台游戏设备中，而不像拍照手机中数码相机功能与电话功能之间的那种从属关系。”

而隔日，索尼的一位官方发言人则对外宣称，SCE目前最主要的任务是PS3的全球推广和运营，因此现阶段还没有推出PlayStation品牌与索爱相结合产品的相关计划。但他同时也没有明确否认今后是否会有类似产品推出的可能性。

关注本话题的读者请留意本刊的后续报道。

新闻短讯

THQ将推出《战锤40000》限定版PSP、NDSL

THQ为了庆祝《战锤40000小队指令》的上市，将推出6台限定版的PSP主机和6台限定版的NDSL主机。此次THQ公司特别和一队专业的模型设计师一起打造了这次的限定版，更是从造型和质量上保证了主机的精美度。主机上将有《战锤 40000》的骷髅LOGO。只有购买过该公司产品的会员才有机会得到它。



MD游戏便携主机再问世

日前，SEGA公司经典主机MD的巴西地区经销商TecToy宣布将推出一款MD的便携版主机。这款MD便携主机外形小巧，但并不能使用MD卡带，只是能够运行内置的包括《兽王记》、《忍》等20款经典MD游戏。



此外通过视频输出端口，这台MD便携主机还可以实现与电视连接输出游戏画面。MD便携主机售价199雷亚尔，约合700元人民币。

《无双大蛇》2008年2月PSP上开战

日前光荣公司宣布将在PSP平台推出“《无双》系列”的新作《无双大蛇》，游戏的预定发售时间为2008年2月。据报道，本次PSP版的《无双 大蛇》将不再是走格子形式，并且可以在故事模式中支持双人联机游戏，而游戏本身也会针对掌机的特性做一些细节方面的调整以保证系列一贯见长的爽快度。更加令人兴奋的是，此次PSP版的《无双大蛇》全部武将都会保留原有的语音。本作的详细情报请关注下辑《掌机王SP》。

《雷顿教授与最后的时间旅行》正式发表

Level-5公司于2007年11月28日召开了NDS新作《雷顿教授与恶魔之箱》(2007年11月29日发售)的发售纪念发表会。会上公司正式发表了“《雷顿教授》系列”的第三款作品《雷顿教授与最后的时间旅行》，此外“《雷顿教授》系列”将漫画化的消息也在会上公布。

《雷顿教授与最后的时间旅行》是人气NDS解谜冒险游戏“《雷顿教授》系列”的第三款作品，据悉，在本作中雷顿教授将跨越时间前往未来的伦敦从而引发一系列新的故事。游戏中收录的谜题依旧由日本千叶大学名誉教授多湖辉进行创作，而且新作中的谜题将全部是原创新谜题。

目前《雷顿教授与最后的时间旅行》的发售日和售价尚未确定。本作的详细情报请关注下辑《掌机王SP》。



关注数字

三周年纪念，NDS北美销量达到1360万台

13600000

美国任天堂公司于2007年11月21日发表，任天堂公司的掌机NDS在北美地区的累积销量达到了1360万台，该数字由美国权威调查公司NPD集团统计。而此数据的发表则距离NDS主机于2004年11月21日在北美发售刚好三年整。

美国任天堂公司是在《马里奥聚会DS》发售的同时发表NDS北美销量统计数据的。美国任天堂副社长乔治·哈里森表示：“能够通过无线通信机能给家人带来快乐的《马里奥聚会DS》只是个开始，任天堂将会在圣诞假期以及之前推出多款能让家族同乐的游戏作品。”



SPAC3 INVADERS EXTR3ME™

在上个世纪风靡了全世界的《太空侵略者》，是电子游戏诞生时期的代表性作品，相信很多70或80年代出生的玩家都玩过。游戏的规则相当简单，只要不断击倒画面上方出现的侵略者，直至打倒BOSS就能过关。即使是经过了数十载后的今天，这款无论是画面、操作和玩法都非常简单的游戏也被大多数玩家所喜爱。而今年《太空侵略者》刚好走过了30个年头，为了纪念它诞生30周年，Taito准备在PSP和NDS上分别复刻这款脍炙人口的射击游戏。复刻版将在原来玩法的基础上加入许多有趣的系统，并根据两部主机的特性强化游戏背景与音乐，使画面更为绚丽，难度、速度感和爽快感也得到加强。两款作品都预定在明年的2月与玩家见面，不管是哪个平台，玩家所期待的都是脱胎换骨的《太空侵略者》。（文：乌冬）











眼镜厂除了著名的“《机战》系列”，旗下的“《召唤之夜》系列”也是拥有极高的人气度，从最初一款不知名的二线作品发展到今天自成风格的游戏系列，其中要数PS和PS2平台的几款S · RPG作品最功不可抹。近日，Banpresto宣布将在NDS上复刻该系列的《召唤之夜》与《召唤之夜2》两款作品。这次的复刻将不光是单纯的移植，除了保持游戏的原汁原味，NDS版里将加进3代和4代曾受好评的系统，当然专门针对NDS作出的变更也是不可缺少的，使游戏变得更加有趣也更容易上手。目前可判明的新要素有游戏的战斗部分是由NDS的上下屏构成；首次加入“ブレイブクリア”系统；对话部分增加快速放送、跳过和自动放送等功能。两款作品分别在明年的春季和夏发售，喜欢战棋游戏作品的玩家可千万不能错过。（文：乌冬）



世界足球 胜利十一人 2008 无处不在 进化

ワールドサッカーウイニングイレブン2008 ユビキタスエヴォリューション

◆Konami◆SPG

◆预定2008年1月24日◆日版

PSP



《世界足球 胜利十一人 2008 无处不在 进化》是系列最新作《世界足球 胜利十一人 2008》（美版名为《职业进化足球2008》）的PSP版，属于PS2版的完全移植作品。本作完全再现了PS2版完全相同的动作AI，玩家可以体验到与PS2版同样的游戏感觉。本作还支持与PS2版的存档数据交换，玩家可以将PS2版的游戏存档拷贝到PSP版中，在外出时在PSP上继续PS2版的游戏，而回家后又可以将数据拷贝回PS2版，在PS2版上继续游戏。本作搭载全新的欧洲各支俱乐部队伍07～08赛季的全新数据，国家队的选手数据也全部更新。本作还将实现通过网络的在线对战，玩家可以通过官方服务器寻找对手进行比赛。除此之外玩家也可以通过无线LAN与附近的好友一同体验游戏乐趣。（文：软饼干）





勇者别嚣张

勇者のくせになまいきだ

◆SCEJ◆ETC

◆预定2007年12月6日◆日版

PSP



本作打破了历来“勇者打败魔王”的惯用设定，在游戏中玩家要扮演魔王通过经营地下迷宫以及养育恶魔来打败不断“入侵”的勇者、探险家以及王子们，如果魔王被勇者们击败了，那就会直接Game Over。从公布的游戏画面来看虽然有点“惨”，但是正邪大反串的另类创意足以吊起玩家的兴趣。本作的游戏模式大致分为三种，训练模式、故事模式以及对战模式。在练习模式中，玩家可以尝试培养各种各样的恶魔，通过训练使其达到上战场消灭勇者的目的。在故事模式中，前来讨伐魔王的勇者将会以三人团队形式进入迷宫，进入后迷宫内的恶魔们将会向勇者们发起攻击，但玩家无法直接操作这些魔物，只能依靠指挥魔物来击败来犯的勇者们。对战模式中可以将自己编辑制作的勇者战队发送给朋友进行挑战，乐趣无穷。（文：软饼干）



日本掌机软硬件周间销量榜

《马里奥聚会DS》首周近25万套的销量非常不错，配合年末商战的需要，其销量还会进一步稳步提高。PSP的《恶魔城X 历代记》首周销量约2万套，考虑到系列在日本的人气，有这个销量也已经算不错了。令人惊讶的是发售已经近两年的《马里奥赛车DS》重新回到了第5位，让人不得不佩服任天堂作品的长卖功力。

2007年11月5日～2007年11月11日

软件部分



排名	游戏	周间销量	累计销量	机种
1 NEW	马里奥聚会DS マリオパーティDS ■Nintendo ■TAB ■2007年11月8日发售 ■4800日元	24万2195套	24万2195套	NDS
2	最终幻想战略版A2 封穴的魔导书 ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア ■Square Enix ■S·RPG ■2007年10月25日发售 ■4800日元	2万4386套	23万4622套	NDS
3 NEW	恶魔城X 历代记 悪魔城ドラキュラ Xクロニクル ■Konami ■ACT ■2007年11月8日发售 ■4980日元	2万458套	2万458套	PSP
4	DS西村京太郎悬疑 新侦探系列 京都·热海·绝海的孤岛 杀意的陷阱 DS西村京太郎サスペンス 新侦探シリーズ 京都·热海·绝海の孤岛 杀意のワナ ■Tecmo ■AVG ■2007年10月11日发售 ■3800日元	1万5830套	11万1995套	NDS
5	马里奥赛车DS マリオカートDS ■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元	1万2988套	252万7971套	NDS
6	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队·暗の探检队 ■Pokemon ■RPG ■2007年9月13日发售 ■4800日元	1万2761套	104万2294套	NDS
7 NEW	财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 250万人的汉检 新彻底汉字脑 财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 250万人の汉检 新とことん汉字脑 ■IE Institute ■ETC ■2007年11月1日发售 ■2800日元	1万2194套	2万4773套	NDS
8	DS文学全集 DS文学全集 ■Nintendo ■ETC ■2007年10月18日发售 ■2800日元	1万2145套	9万1323套	NDS
9	实践锻炼眼力 DS眼力锻炼 见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング ■Nintendo ■ETC ■2007年5月31日发售 ■3800日元	1万1635套	64万9286套	NDS
10	加油我的每日家计 ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア ■Nintendo ■ETC ■2007年7月12日发售 ■3800日元	1万125套	27万6979套	NDS

2007年11月5日～2007年11月11日

硬件部分

机种	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	8万1631台	588万412台	1340万6450台(1985万5656)
PSP	5万4520台	222万3333台	673万5987台
GBM	913台	3万7165台	58万9566台
GBASP	289台	3万341台	594万3091台

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

销量比一比

于今年7月26日发售的Wii版《马里奥聚会8》以首周28万2389套的成绩刷新了系列首周销量之最，目前累计销量已经接近90万。《马里奥聚会DS》以与之相差约4万套的微弱劣势屈居系列首周销量的No.2，但鉴于NDS的装机量以及已经到来的年末商战，NDS版的发展势头可一点不会比家用机版差。

欧美市场扫描，关注流行趋势 TOP 10

欧美掌机游戏排行榜

英国 NDS 游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年11月18日～2007年11月24日

排名	类型	游戏名称	英文名称	厂商	发售日
1	ETC	成人脑力锻炼	Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo	2006.6.9
2	ETC	进一步成人脑力锻炼	More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo	2007.6.29
3	ACT	料理妈妈	Cooking Mama	505 Game Street	2006.12.8
4	ETC	一掷千金	Deal or No Deal	Mindscape	2007.11.9
5	ACT	辛普森一家	The Simpsons Game	EA Games	2007.11.2
6	ACT	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.6.30
7	SLG	我的模拟人生	MySims	EA Games	2007.9.21
8	ACT	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	2007.9.21
9	ACT	乐高星球大战 传奇	Lego Star Wars:The Complete Saga	LucasArts	2007.11.16
10	ETC	轻松头脑教室	Big Brain Academy	Nintendo	2007.7.7

“《脑白金》系列”依旧在英国称王称霸，而同门的《任天狗》和《口袋妖怪》等著名系列居然都没有出现在榜内，颇让人感到意外。上周排名第四位的《一掷千金》是一款取材自电视竞猜节目的游戏，看来游戏厂商只要有好创意，就不愁赚不到玩家口袋里的钱。

英国 PSP 游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年11月18日～2007年11月24日

排名	类型	游戏名称	英文名称	厂商	发售日
1	SPG	FIFA 足球 08	FIFA Soccer 08	EA Sports	2007.9.28
2	ACT	辛普森一家	The Simpsons Game	EA Games	2007.11.9
3	SPG	美国职业摔交联盟 2007	WWE SmackDown vs.RAW 2007	THQ	2006.12.15
4	ACT	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	2007.9.28
5	ACT	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts	2007.10.12
6	SLG	模拟人生 2 放逐	The Sims 2:Castaway	EA Games	2007.10.26
7	ACT	变形金刚	Transformers:The Game	Activision	2007.7.20
8	AVG	寂静岭 起源	Silent Hill:Origins	Konami	2007.11.16
9	ACT	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider:Anniversary	Eidos	2007.10.26
10	RAC	极品醉车 2 燃情之夜	Juiced 2:Hot Import Nights	THQ	2007.10.19

《辛普森一家》在英国也刮起了旋风，给予榜内头名的《FIFA足球 08》以强烈冲击。恐怖大作《寂静岭 起源》在英国上市后也是受到了系列FANS们的青睐，作为一款M级的游戏来说，能从其他几乎都是全年龄的游戏中抢得一席之地也实属不易。

澳大利亚 NDS 游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年11月12日～2007年11月18日

排名	类型	游戏名称	英文名称	厂商	发售日
1	ACT	辛普森一家	The Simpsons Game	EA Games	2007.11.8
2	MUG	歌舞青春 脱颖而出	High School Musical:Makin' the Cut	Disney	2007.11.15
3	ETC	进一步成人脑力锻炼	More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo	2006.6.16
4	ETC	成人脑力锻炼	Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo	2006.6.9
5	ETC	任天狗 拉布拉多犬和朋友们	Nintendogs：Labrador and Friends	Nintendo	2005.10.7
6	SLG	模拟养马	Horsez	Miscellaneous	2006.10.26
7	ETC	任天狗 腊肠犬和朋友们	Nintendogs：Dachshund and Friends	Nintendo	2006.10.7
8	ETC	任天狗 斑点狗和朋友们	Nintendogs：Dalmatian & Friends	Nintendo	2006.6.16
9	RPG	口袋妖怪 钻石	Pokemon Diamond	Nintendo	2007.6.21
10	ACT	乐高星球大战 传奇	Lego Star Wars:The Complete Saga	LucasArts	2007.11.7

《辛普森一家》这款恶搞喧哗的动作游戏在澳洲上市后立刻获得玩家们的追捧，刚推出不久就占据了周间销量第一的宝座.排名第二名的音乐培养型游戏《歌舞青春 脱颖而出》真的是脱颖而出了，其周间销量超越了“《脑白金》系列”游戏，比较出人意料。

澳大利亚 PSP 游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年11月12日～2007年11月18日

排名	类型	游戏名称	英文名称	厂商	发售日
1	ACT	辛普森一家	The Simpsons Game	EA Games	2007.11.15
2	SPG	FIFA 足球 08	FIFA Soccer 08	EA Sports	2007.9.27
3	ACT	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts	2007.10.10
4	SPG	布莱恩·劳拉 2007 国际板球赛	Ricky Ponting 2007 Pressure Play	Codemasters	2007.10.4
5	SLG	模拟乐园 惊奇世界	Thrillville:Off the Rails	LucasArts	2007.10.17
6	SPG	美国职业摔交联盟 2007	WWE SmackDown vs.RAW 2007	THQ	2006.12.15
7	SLG	模拟人生 2 放逐	The Sims 2:Castaway	EA Games	2007.10.23
8	RAC	极品醉车 2 燃情之夜	Juiced 2:Hot Import Nights	THQ	2007.10.25
9	ACT	Ben 10 地球保卫者	Ben 10:Protector of Earth	D3	2007.11.3
10	RAC	V8 超级跑车赛 决斗	V8 Supercars 3 Shootout	Codemasters	2007.2.23

NDS版的《辛普森一家》在澳洲同样受欢迎，销售情况火爆，那种彻头彻尾的美式幽默也许只有欧美玩家才能深深领悟到吧。另外《FIFA足球 08》》依旧保持着良好的销售势头，稳稳占据排行榜的第二位。

Lancer专栏



Lancer

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

年龄与玩龄

“《掌机王SP》Lancer专栏开张需附玉照一张”——这消息是我内人告诉我的。那时我正上厕所，内人说你MSN有人留言，接着随手点开一看，说：哦！你那什么专栏要你的玉照，我一惊，便腹间一紧而后一泻千里。其实我十来年以前就给平媒投过稿（那时笔名不叫Lancer），后来当过几年网络编辑，不过我的玉照还从来没上过杂志。内人说难得上一次杂志，就给你挑张帅点的照片吧！我说老脸一张又不是明星快男瞎折腾啥？内人于是正色道：瞧你那样儿！还不是怕你吓坏了你的读者小朋友！

内人不大了解情况，其实编辑跟我说掌机王读者的平均年龄不小，好像是高中大学生多点吧？要不然我那些市场报告一样的文章写给鬼看？这几年掌机的玩家群比往年大了许多，我记得GB在中国火的那几年，去游戏店里都是看到小P孩在玩，现在我内人也玩NDSL了。前几次出差去日本，看到玩NDSL的叔叔姐姐大妈大婶确实挺多的，在国内玩PSP的多点，大多是些赶时髦的小青年，总之平均年龄肯定比过去高不少，这是全球现象，深处于“地下”的中国也不会例外。

这几年我看了不少国外的市场报告，也看了不少国外媒体对市场调查的报告，不知从哪一年开始，“玩家平均年龄逐渐上升”这个说法频繁出现，无论是报告的撰写者还是报道报告的记者，说起这话时都显得特自豪兴奋，好像过去都骗挣小孩子的钱，都特丢人似的。其实儿童经济利润高大家都心知肚明，任天堂搞了几十年的纸牌生意也抵不上卖一年的红白机；那个时代的游戏业利润估计比贩毒低不了多少，三四个人的小团队随随便便做个游戏就能卖大几十万。所以那时的任天堂目中无人嚣张跋扈是有道理的，财神爷嘛，谁都得跪着拜着！

玩家总是要长大的，随着年龄和玩龄的增长，口味越来越刁，以前满屏马赛克照样玩得津津有味，现在却把眼睛贴到屏幕前看哪有锯齿，哪儿贴图精度不够，这么难伺候的主儿，利润不降才怪。索尼能革了任天堂的命，玩家平均年龄的增长是一个客观背景因素——90年代初美国人做过市场调查，发现半数以上的中学生觉得马里奥很幼稚；1997年后日本游戏业日渐萎缩，索尼在暗地里被人指指点点，觉得这个主不如从前了；索尼也很无奈：玩家就像小皇帝，伙食太差了他们不干，伙食太好了又把嘴给养刁了。因此在这个利润越来越低的行业里，掌机成为人人眼红的对象，因为在这个由任天堂掌控全局的行业里，仍然走的是儿童经济的老路。

任天堂视索尼为瘟神，它利润丰厚的儿童经济之路被索尼越挤越窄，它知道长此以往恐怕要被挤得走投无路。因此PSP公布之后，任天堂改了路线，走

了另一条道。关于NDS开拓新市场的战略和功德，全世界各种媒体都已经谈得太多，我在这里就不罗嗦了。不过最近对于这部已经功成名就的掌机出现了一些新的说法，引起了一些争论，吸引了一些眼球。



事情的起因是日本《朝日周刊》在封面上打出了质疑“脑白金”炼脑效果的大字标题，它的戏剧效果在于川岛隆太本人也声明不大清楚该作是否能健脑，于是就诞生了任天堂欺骗消费者的血泪控诉，在日本的各大媒体都闹得不小。对于这起事件，笔者最纳闷的是川岛教授为何在游戏发售了足足两年半之后才跳出来说这番话，莫非是嫌任天堂没给够版税？每天做几分钟读写算训练可活跃大脑的说法不是川岛本人老挂在嘴边的么？Enterbrain社长浜村宏一在《FAMI通》的“浜村通信”专栏中也谈到了这事，他的看法是“枪打出头鸟”，一款产品搞得太成功了就总有人想鸡蛋里挑骨头。浜村先生作为日本最大游戏杂志社的老总，要搞好与厂商之间的关系，多说点好话是应该的。鸡蛋里挑骨头这种事是游戏业界评论员们常干的事，当然也包括我本人，不过这不是什么坏事，有人骂说明还有人关注，以人家《朝日周刊》的影响力，一般的游戏你就算塞钱给人家骂，人家也未必肯。哪一天全世界都不再骂“脑白金”了，也就是这个系列寿终正寝的时候了。

《朝日周刊》在这个时候刊载该文其实是吃了亏了，要是再早个一年多，肯定可以给杂志销量增色不少。“脑白金热”正在渐渐退烧，就算任天堂立马出个《超级能锻炼大脑的成人DS训练》，也不可能再现当年的社会效应，“脑白金”不比“最终幻想”，玩十几年的RPG不稀奇，但你能想象有人做三年的算术题而仍兴致高昂么？

十几年前玩家平均年龄的增长让任天堂面临尴尬困境，现在的这个中老年市场没有什么年龄问题，但同样存在玩龄问题。这是一个新概念的市场，没人知道他们会随玩龄的增长而有怎样的口味变化，要用哪些新形态游戏巩固这片新的江山？这是任天堂维持长远发展最大的难题。

近日太平洋皇冠证券的一位分析家说得到了内线消息，说是再度轻薄化的新款NDSL已经设计完成，随时都可以推出。这类消息在网上一抓一把，我们没法判断其真实性，不过从理论上来说是可能的。岩田聪明确表示目前没有NDS二代的计划，而竹田玄洋等人领导的任天堂硬件团队又不是吃闲饭的，抽空对NDSL再改良改良只是举手之劳。现在的任天堂富得冒油，当然得花点成本为将来多做打算，总之有钱好办事。笔者虽常从任天堂的鸡蛋里挑骨头，但对于它的财大气粗却是万万挑不出任何骨头的。有钱才是硬道理，在这一点上，穷得冒烟的SCE只能干羡慕。

写在最后

第一次给《掌机王SP》写专栏，没什么经验，就当博客写了，通篇大白话，没什么条理，望勿见怪。说起来在这个全民皆博的时代，鸡鸭猫狗都开博了，我还没自己的博客，说出来都有点不好意思，现在也当是开了个博吧！以后可以像朋友那样在QQ签名里嚷嚷“我也开博啦！想踩的自己去买《掌机王SP》”。



Darkbaby 专栏



Darkbaby

游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

最好的时代

"这是最好的时代，这是最坏的时代，这是智慧的时代，这是愚蠢的时代；这是信仰的时期，这是怀疑的时期；这是光明的季节，这是黑暗的季节；这是希望之春，这是失望之冬；人们面前有着各样事物，人们面前一无所有；人们正在直登天堂；人们正在直下地狱。"

——狄更斯《双城记》序章

对于携带游戏主机产业来说，今时无疑是一个前所未有的黄金时代。短短四年时间里，NDS和PSP的合计全球销量已经接近一亿台，这个成绩过去Gameboy用了十多年才达成。我们从电视镜头上越来越频繁地看到诸多公众人物手执着掌机的身影，我们对身边不断加入携带娱乐阵营的老少妇孺们也早就习以为常，难道这样的结果不正是我们过去曾经期待的吗？

这或许也是一个最坏的掌机时代，两台如日中天的高性能主机，却有那么多人抱怨无游戏可玩。有多少曾经的游戏老鸟们翘首期待着NDS上经典重制（实质的冷饭），或索性在PSP上用模拟器重温MD、SFC乃至PS的陈年旧作。还有数量更多的人，或许早已经把PSP或NDS仅仅当作看电影、读小说的移动数码器材。当然，在这个时代并非没有优秀的携带类游戏，《任天狗》、《塞尔达传说 幻影沙漏》、《动物之森》、《MHP》和《CCFFⅦ》等等无论从什么角度去评价都堪称上上之选，但是依然无法抚平许多玩家日益浮躁的心态。

这是智慧的时代，也是愚蠢的时代。

NDS是一台低性能主机，PSP是一台高性能主机——任何有理智的玩家、游戏开发者乃至发行商都很清楚这一点。然而NDS已经无可争议地成为游戏史上最伟大的主机（没有之一），这个残酷的事实不但是对任天堂商业智慧的最佳褒奖，同时也是对那些短视言论和行为的无情鞭挞！笔者毫无保留地赞美任天堂的伟大，能够在NDS这样一台硬件性能并不出众的主机上开发出那么多具有划时代意义的作品，其今日之辉煌成功完全是天道酬勤所致。我不禁又要嘲笑索尼及其忠实追随者，虽然PSP拥有着凌驾于竞争对手数倍的硬件性能，但又诞生了多少真正体现其价值的原创作品呢？至于那些在NDS上开发出《风雨传说》和《ASH》这种荒诞笑话的厂商们，除了"愚蠢"还能用什么词来形容他们呢？用当初《风雨传说》的粗陋恶质来对比近日即将发售的《无瑕传说》的不惜血本，我们不能不得出这样一个残酷的结论，这个时代是一个多数第三方厂商集体脑残的可悲时代。对于《DQⅨ》如此一款国民级的超级大作堂堂登场于NDS这样的所谓低性能主机，许多索尼忠实信徒痛心疾首地断言这是Square Enix一个极端愚蠢的决断，并将其形容为"时代的眼泪"。对于《DQⅨ》花落NDS平台，笔者同样感觉到莫名惊诧，甚至至今仍坚持认为现行任何一款主流游戏硬件（含PSP）都比该主机更有资格拥有。然而这是一个智慧和愚蠢并存的时代，哪怕任天堂或者SE都无法完全随心所欲，很少有人会在叹息扼腕之余，去真正思考一切的因果。

这是信仰的时期，这是怀疑的时期。

无论国内还是国外，NDS和PSP之间没有硝烟的商业战争也导致了玩家之间前所未有的泾渭分明。因为各自趣味的差异，许多人为了自己的信仰在BBS乃至其他场合终日里喋喋不休地唇枪舌战，对此热衷程度甚至还超过了对游戏本身的期待。2004～2005年

的黎明期无疑是口水战最为激烈的时期，笔者近期曾经在几个著名游戏论坛做过一个不完全的调查，当年两大携带主机初登场时明确表态的人群中，有近半数的人并没有兑现其诺言，更有的最终还选择了曾嗤之以鼻的另一款商品。或许对于某些人来说，NDS和PSP本身拥有与否并不重要，它们不过是被当作了某种精神崇拜的偶像，正所谓佛在心头座，泥胎木塑不过是表相而已。

不得不承认一个残酷的现实，目前国内对于任天堂抨击最猛烈的人群正是曾经的一批核心级玩家（很多还是任天堂传统游戏爱好者），他们严重怀疑目前的游戏发展方向，认为整个产业将被彻底引入歧途。过去的老鸟们，对着满眼的脑锻炼、找茬或养猫养狗类游戏感到迷茫困惑，他们无法适应也拒绝去适应，哪怕内心清楚知道有更多的人愿意接受现状，依然执拗地感叹着游戏业界的“腐化堕落”。事实上真正腐化的或许恰好是这群曾经的游戏中坚（包括笔者），不满足于现状又拒绝改变的他们期待非常廉价，不过是那些后缀的阿拉伯数字稍有变化的熟悉名字，哪怕仅仅是稍做改头换面的回炉翻炒，依然不吝以满堂喝彩。

这是光明的季节，这是黑暗的季节；这是希望之春，这是失望之冬；人们面前有着各样事物，人们面前一无所有；人们正在直登天堂；人们正在直下地狱。

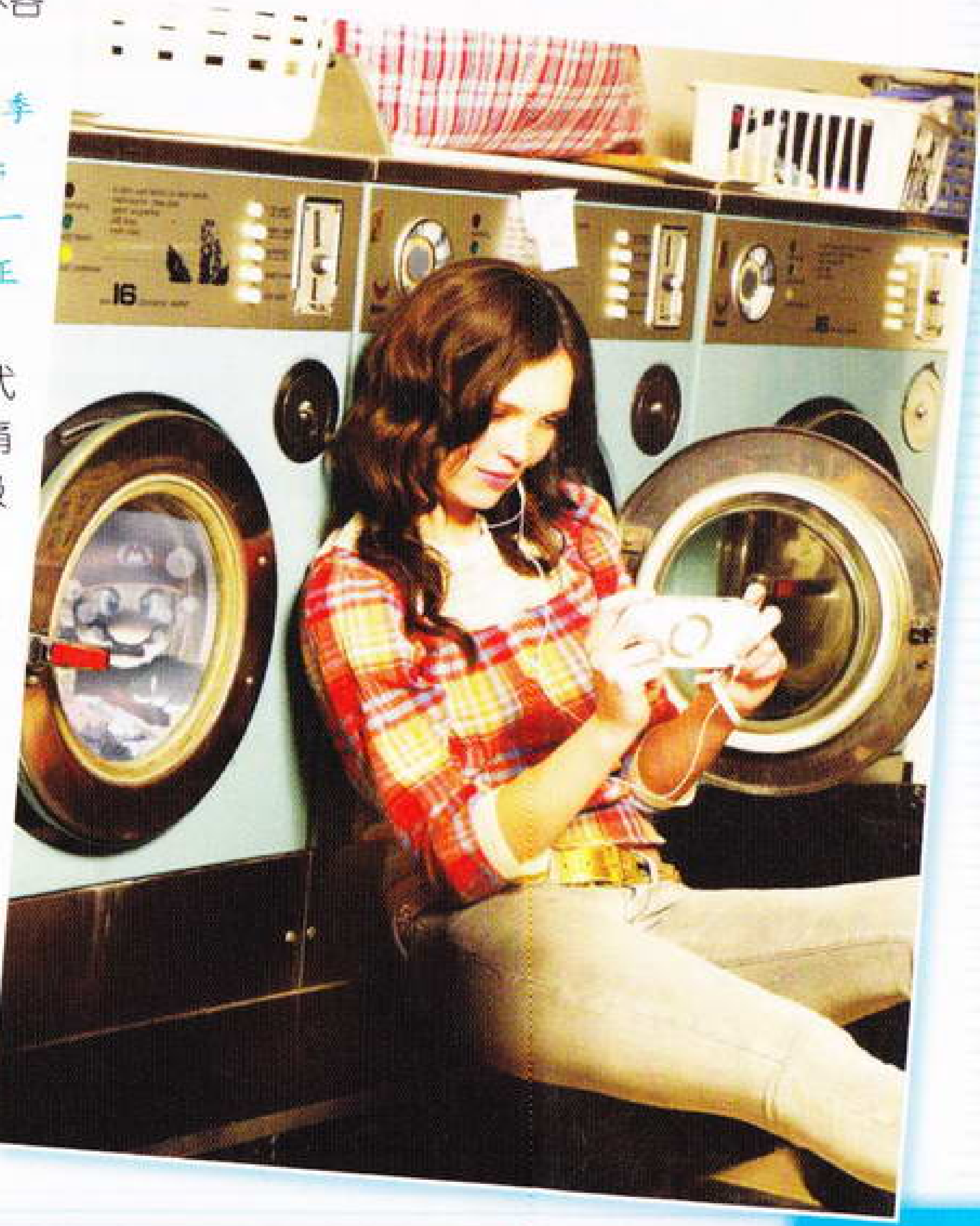
我们在这个黄金般灿烂的时代里饱偿了理想和现实完全脱节的痛苦。期待从NDS体验到诸如《超级银河战士》这样重度游戏的人们，却盼来了《料理妈妈》和《轻松头脑教室》。而那些期待着“所有游戏在PSP集结”的人们，又不得不咽下了“所有游戏在NDS集结”的苦果。

在这个游戏发行数量超过Gameboy全盛期两倍且各大厂商名作辈出的伟大时代，我极端怀疑那些终日抱怨着无游戏可玩人们的心态，或许他们依然沉湎在不切实际的某种幻想中，更有可能他们的游戏热情早已经随风而逝，一切的悲剧最终都归结于自身所致。对于更多的游戏玩家来说，他们缺乏的只是时间或金钱，而绝对不是游戏的数量和种类。

我曾经严重怀疑《任天狗》的存在意义，抱着忐忑不安地心情去加以尝试，这款游戏后来成为了我三年多时间以来的保留节目，甚至还因此去买了一条真正的DOG。

无线Wi-Fi功能使得许多经典名作的价值成倍提升，笔者已经不再有N64/NGC时期寂寞无敌手的孤独感，随时可以上网跟其他玩家飙《马里奥赛车》或连《动物之森》交换道具。我们如今不但可以玩到《MHP》和《铁拳DR》等接近家用机水准的高品质游戏，还能体验类似《许愿屋》和《应援团》那样全新形态的异质佳作，甚至连《魂斗罗》等大批原本即将寿终正寝的老旧经典也再度焕发了青春活力。对于如此前所未有的美好现状，我们真的应该扼腕叹息吗？

这是最好的时代，也是最坏的时代，就象一枚硬币的正反面，真正能够左右的还是那颗“玩家之心”……





异形大战铁血战士 安魂曲

Aliens vs. Predator: Requiem

UMD■Rebellion Software■ACT■2007年11月13日■1～2人■无对应周边



画面
音效
系统

马格 在无数电影改编游戏中，本作的素质还是颇为不错的，游戏里有很多忠实于电影的设定，无论你是《铁血战士》的FANS还是《异形》的FANS都能找到共鸣点。尽管作为一款动作游戏，本作的各方面还有待提高，但像这样性质的作品其实只要能达到宣传电影的效果就已经足够了。另外游戏在剧情方面没有太多的交代，玩家们不用担心遭到剧透。 推荐

7

软饼干 由电影改编的游戏很少有素质一流的，本作也不例外，面对这样一款开胃菜类型的动作游戏，如果你是一般玩家，大可无视掉本作，如果你是系列电影FAN，倒可以小玩一把。游戏的细节部分颇有特色，比如射击地面后留下的弹孔以及打击墙壁后出现的抓痕等。另外可能由于一直在昏暗的场景中活动，并且任务又都比较雷同，所以长时间游戏会让人感到腻烦。

7

作为一款由电影改编而来的游戏，本作的素质比想像中要好上不少。游戏系统比较丰富，用隐身来潜入，用各种探测手段来侦测敌人都是不错的玩法。游戏手感也还算不错，从对于一些细节的制作就能看出厂商确实是在认真地做这款游戏。有点可笑的是，在电影中神挡杀神的铁血战士到了游戏里竟然变得连普通的路人都不能随便乱杀了。

7

荣誉勋章 英雄2

Medal of Honor Heroes 2

UMD■EA■FPS■2007年11月13日■1～32人■无对应周边



画面
音效
系统

软饼干 相比前作，本作的进步其实并不明显，只能算是继承了前作的优良传统。掌机上玩FPS其实就是玩个气氛，而画面无法达到家用机的水平就只能在音效上下工夫了，本作战地音效比较到位，让人有种亲临现场的感觉，不过在某些桥段时旋律与前作雷同的做法稍稍有些不厚道。游戏整体流程比较短，让人意犹未尽，同时敌人的AI依然过低，也是挺让人无奈的。

8

LIKY 与前作相比总的来说并没有太大不同，传统的操作加传统的剧情，没有给人太大新鲜感。敌人总是三三两两地出来，而一起行动的战友话语不多，存在感不足，所以战场气氛的表现感觉不够激烈。不过这次敌人的AI略有提高，懂得经常躲避了。32人线上混战是游戏一大卖点，但是要连上服务器还真不是一件容易事，不知道是不是我的网络问题。 推荐

8

马格 作为PSP的年度FPS大作，本作的确没让玩家失望，首先游戏的画面是没得说的，还有诸多细节方面的处理也仿佛让人感觉到自己处于真实的战场之中。虽然游戏的单人模式主流程太短，但里面收录了许多经典战役，还有紧张刺激的多人模式也弥补了这方面的遗憾，绝对能让你大呼过瘾。喜欢第一人称射击游戏的玩家没理由错过本作。

8

NDS版《DQ IV》以卓越的复刻水平成为本次点评游戏中最值得推荐给玩家们的作品，进一步完善的细节使这部经典RPG作品变得更加出众。《魂斗罗4》也是一款让老玩家们欣喜不已的作品，喜欢挑战高难度的玩家不容错过。PSP的《决不饶恕你》水准也不错，尤其推荐给喜欢AVG的女性玩家。

POCKETGAMES

决不饶恕你

アナタヲユルサナイ

UMD■AQ Interactive■AVG■2007年11月15日■1人■无对应周边



PSP

画面	
音效	
系统	

斑月

8

题材别致、操作方式也比较新颖的文字AVG，游戏开篇很平淡，到了中期以后开始峰回路转，但依然没有达到期待的高度。向《逆转裁判4》致敬的凝视系统在游戏里的表现并不出色，由于对观察部位的判定非常严格，玩家必须很小心地操作。游戏的线路比较单一，显得不够丰富。不过因为结构组织得当，渐渐靠近事件真相的临场感非常优秀。

推荐

雷伊

8

光听麻野一哉和植松伸夫这两个名字相信就会令AVG爱好者不由自主地对这款游戏产生兴趣，本作的剧情和音乐素质也因为这两个名字有了保证。将PSP竖着单手玩的感觉比预想中的要亲切很多。游戏的题材比较新颖，但这种题材显然更加适合女性玩家。游戏中散发着淡淡的小资情结，如果你是一位懂日语的时尚白领女性，那本作应该很对你的胃口。

推荐

琉璃

7

首先要承认，自己玩这个游戏的动机纯粹只是冲着游戏的音乐制作——植松伸夫的大名去的，不过音乐方面的实际表现也只能算是一个中上水平。虽然本作的玩法有些另类，但是不会让人觉得别扭。故事的剧情虽然有些平淡，但故事间的架构却很缜密，推理部分虽然有些略显单薄，但是把本作当成一款茶后休闲的文字AVG作品，静心阅读一下还是不错的。

迷宫探索者 盟约之门

ダンジョンエクスプローラー 盟约の扉

UMD■Hudson■A・RPG■2007年11月15日■1～4人■无对应周边



PSP

画面	
音效	
系统	

琉璃

7

作为一款经典游戏的复刻作品，本作的表现还算不错。全面重制的游戏画面基本达到了PSP的中上水平，魔法和技能画面也很华丽，只是游戏音乐的表现力稍差了一些。种族、职业的设定和选择非常丰富，而且后期还能转职成为一些高级职业。本作非常体贴地设计了一碟多人娱乐模式，可惜联机模式下流程有些太短。游戏流程有些过于单调是本作最大弊病。

推荐

宇豹

7

学习了许多美日A・RPG后的结合产物，你可以很轻易地说出这个系统在模仿谁，那个系统的来源又是谁。游戏本身的画面不算糟糕，但人物的动作设计得实在是太差劲了，显得非常僵硬。这里推荐这个游戏的原因是由于它是PSP上极少数支持联机而且还支持"1碟多联"的迷宫探索型A・RPG。对这个类型有爱的玩家一定能够从中寻找到独特的乐趣。

推荐

软饼干

6

一款与著名PC游戏《暗黑破坏神》类似的A・RPG作品。游戏的节奏比较慢，音乐也非常单调，配合上迷宫中昏暗的环境让人昏昏欲睡。道具合成系统虽然看起来内容很丰富，其实还是脱离不了"打怪掉宝"的老路子。游戏最有特色的地方在于冒险时有同伴陪同，虽然玩家可以给同伴下达一些简单的命令，不过同伴的AI仍然很成问题。

魂斗罗4

Contra 4

卡片（256Mb）■Konami■ACT■2007年11月13日■1～2人■无对应周边



NDS

画面	
音效	
系统	

羽翼

9

令人相当感动的作品，熟悉的音乐、出色的手感让人重温儿时的快乐时光。这里只说说几个小缺憾，一是有限的续关次数对玩家熟悉关卡颇为不利；二是各位隐藏角色仅仅是在造型上有所区别，而实质性能则是一模一样的，多少有点不厚道感。最后要提醒那些骨灰级玩家、动作游戏达人，一上来就选择Hard难度绝对是自讨苦吃，老老实实地"背版"才是王道！

LIKY

7

在全新的关卡设计中经常会出现以前系列作品中似曾相识的影子，这让老玩家们非常感动。游戏本身的难度相当高，双屏显示本来就让玩家有点分散注意力，再加上不断随机出现的敌人更是让人头痛，多次失败后会让玩家极具挫折感。本作中收录的各种挑战模式增加了游戏的耐玩性，而收录的FC版作品无疑是为博得FANS怀旧感的讨巧做法。

推荐

马修

8

很讨好老玩家、但也很不给老玩家留面子的一款经典游戏，不少关卡似曾相识，让人感到亲切。游戏的音效超棒，玩的时候很容易就会让人投入其中。不过游戏的难度很高，Hard难度下尤其如此，有限的接关次数更侧面加大了游戏难度。不过也许这样更能吸引玩家一次又一次地挑战吧。最后说下，选择难度时，上屏的解说很有趣。

推荐

迷宫探索者 邪神的领域

ダンジョンエクスプローラー 邪神の领域

卡片(256Mb)■Hudson■A·RPG■2007年11月15日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面 / 音效 / 系统

琉璃 5

本作虽然是"《迷宫探索者》系列"的最新作品，但是总体素质的表现实在是让人不敢恭维。甚至远不如同系列在PSP上的复刻作品，不得不让人怀疑制作厂商有偷懒之嫌。游戏的画面非常粗糙，音乐表现力很差。游戏中种族职业的选择较《盟约之门》也差了很多，最让人头痛的是按键的操作和打击手感非常僵硬，迷宫场景过于重复容易让人感到厌倦。

宇翔 6

虽然厂商很大程度上想要将游戏做得尽量华丽些，不过效果依然很不理想，"满屏跑马"和丢帧的现象时有发生。也许是定位上存在一些问题，东西方结合的本作总是给人一种四不像的感觉。NDS版支持Wi-Fi无线网络连接的设定很吸引人。如果能够忍受住一箩筐缺点的话，游戏的耐玩度还是有保障的，光做做分支任务就足够消磨时间了。

推荐

软饼干 5

刚把游戏拿上手时，还以为是款GBA游戏。音乐单调，音效简陋，更要命的是游戏的画面完全是上一代掌机的水准，让人不能不怀疑厂商的诚意何在。游戏中的迷宫场景大量重复，敌人数量虽多，但杀起来却没什么爽快感。游戏最大的亮点在于上屏的地图将整个迷宫的内容显示得十分详细，场景、敌人、宝箱无所不包，让人感觉很方便。

勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们

ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち

卡片(1Gb)■Square Enix■RPG■2007年11月22日■1人■无对应周边



画面 / 音效 / 系统

西甲 9

完成度非常高的一款复刻作品，在画面表现上有着不亚于PS版的表现。游戏舍弃了对触摸功能的使用，但对双屏的运用非常到位，用两个屏幕来显示场景的设定很有新意。游戏的战斗节奏把握得非常不错，经典的剧情和音乐更是没得说。游戏在难度上比起原作有所降低，另外在一些细节方面也显得更为人性化，是一款不管新老玩家都不可错过的RPG杰作。

胧月 9

"《DQ》系列"，尤其是《天空》三部曲，都有旁观时感觉平平，一经上手就叫人不忍停止的魔力。不管是不是怀旧派，RPG爱好者都不应该错过这部作品。对于不懂假名的国内玩家而言，菜单选项的图案化方便了不止一点点。游戏的剧情和节奏一如既往的出色，但或许是为了刻意保留古旧的感觉，游戏完全不支持触摸屏操作，如果两套操作方式并存应该更好。

马修 8

正统"《勇者斗恶龙》系列"首次登陆NDS，上下屏贯通的画面使得场景看起来广阔了不少，细节方面也不乏可圈可点之处。经典的或者说偷懒的战斗音效，以及砸罐子等熟悉的设定让人很有亲切感。"万年不变"的菜单加上各菜单、道具的图标，则更方便新老玩家上手。剧情上也有许多有趣之处，甚至将当年FC版某著名BUG拿出恶搞。

推荐

流星洛克人2

流星のロックマン2

卡片(256Mb)■Capcom■RPG■2007年11月22日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面 / 音效 / 系统

羽弦 8

玩家要控制主角在新的故事舞台"小玉镇"里围绕古代遗迹留下的各种谜团而进行冒险。新加入的羁绊之力、O-Parts融合等追加要素缺乏新意，而在某些区域里过高的遇敌率和取消地图显示、战斗奖励CHIP的几率变低等设置则让人觉得厂商在故意刁难玩家。除开这些小毛病外，作为系列20周年纪念作品之一的本作，总体素质还是令人值得称道的。

宇翔 7

虽然本作打着"洛克人20周年纪念"的旗号，各方面素质都不差。但不得不说，"《流星洛克人》系列"创新的地方已经越来越少。战斗系统方面比前作进步了许多，可玩起来再也没有当初"《EXE》系列"几作那样的感觉了。鸡肋的双版本，再加上这是一款重系统轻剧情的RPG，建议即使是《洛克人》粉丝也不要奢望太多为好，不过本作联机的内容倒是丰富了许多。

推荐

胧月 7

本作是一款综合考验思考和反射神经的游戏。和前作一样，游戏的剧情和角色依旧魅力十足。系统在前作的基础上有所强化，在游戏乐趣倍增的同时，也让初次接触系列的人在序盘会有大量记忆的苦恼。游戏的战斗爽快而有趣，只是继承自《EXE》时代的地图和系统稍微给人以不协调感。和朋友联机后能改变游戏发展的这一系统更展示了多人同乐的特征。

美妙世界 游戏时间：40小时以上

NDS

すばらしきこのせかい

◆Square Enix◆A・RPG◆2007年7月27日◆日版

◆1人◆1Gb◆5980日元◆无对应周边

黄金眼评分：28

黄金眼 REVIEW

文 胧月

工作会议上确定要写这篇Review后，特地去翻了一下70辑。因为年代久远，我实在记不起野村教教主雷伊到底是出于什么业务原因，会舍得把这个游戏的攻略让给我做的——前几天看到他开心地捧着NDS玩这个游戏时，我大概明白了。

时尚

《FF》拥趸关于天野系和野村系的争论由来已久，究竟谁高谁低谁雅谁俗，我在这硬要二选一肯定会得罪人，哪怕是所谓的“个人看法”。至少从场面上来看，野村哲也胜利了。



你可以说《FF Ⅶ AC》和《CCFF Ⅶ》里都是一个模子里出来的小受脸，可观众和玩家就是买帐。在《美妙世界》正式发售前公布的情报中，第一时间能吸引玩家的无疑是那几张华丽的人设图，一扫日式游戏中主流的奇幻或童话风格，主角也好敌方首领也好，简直就是在秀时装。这些衣服的款式都是现实里存在的，故事的舞台是引领东京时尚的繁华地带涩谷，背景音乐的J-Pop也似乎在对玩家说：来享受《美妙世界》吧，你没必要强迫自己保留着童心。

除去这些华丽的外壳，游戏中的各种系统也都和时尚保持着高度一致。主人公告操的技能要佩戴徽章这种装饰品，而徽章附带的地形属性则以各种设计独特的商标表示，就连解除角色装备限制的食物系统也使用了看上去精致可口的各式西餐……藉由这些要素，玩家不需要强行去背什么世界观，就自然而然地融入了。

双屏的诠释

NDS划时代的双屏设计让更多的游戏方式变为可能，但同时也对厂商的创意和功力提出更高要求。NDS上好游戏多，能运用好触摸屏的却少，能把两个屏幕同时用好的更少。本作在这方面是个好榜样，尽管战斗时依然以下屏为主，但上屏的操作却不能马虎。厂商的高明之处在于强调两个屏幕的连携性和上屏重要性的同时，并没有强行地把难度推给玩家。而作为核心的下屏战斗给人的感觉是：“非这样操作不可”，和那些被咒骂成“该死的，又是全程触控”的别扭游戏天差地别。

好玩吗？耐玩吗？

首先要对这个标题里的两个疑问给予肯定。《美妙世界》主要玩的是战斗和收集，至于剧情……见仁见智吧，把“深入浅出”这个词汇用在这里并不恰当，只是单从字面来看的话，本作还真是够“浅出”的。

系统方面，制作方给予了玩家足够自由的空间，喜欢时尚，喜欢购物，喜欢收集，你可以在涩谷的各大商店自由闲逛；对练级和战斗感兴趣，光搭配技能徽章就足够研究好一阵子，熟练的玩家还可以通过降低自身等级来加快练级速度。正是这种良好的互动性，长时间游戏的玩家也并不会厌烦，即使你通关好几遍，或者你完全没通关也不想通关，都能在这个美妙的世界里快活地待下去。



文 胧月　美编 小鱼仔

PATAPON パタポン

SCE的这款风格另类的节奏动作游戏很快就要和广大玩家见面了，在TGS上闪亮登场后，厂商对游戏的宣传一直平平淡淡，直到最近才有更进一步的具体消息公布。其实不管是从试玩感受还是官方给出的情报来看，本作都有相当的素质保证，它的确不是一款适合大众的游戏，但如果你想获得以往游戏里未曾体验过的另类感受，不妨来关注一下《啪嗒嘭》吧。

啪嗒嘭
PATAPON
◆SCEJ◆ACT◆预定2007年12月20日◆日版
◆1人◆4980日元◆无对应周边
PSP

另类节奏动作游戏登场！

“啪嗒嘭”是什么？模仿日本太鼓鼓点的拟声词，同时也是本作的主角——来源不明的眼球战士们。玩家按照一定的节奏输入指令，就能指挥它们活动起来，一路攻克类似横版过关游戏的关卡，展开奇异的冒险旅程。本作不管画面还是系统都叫人耳目一新，简单的操作，富有战略性的部队编成和养成，玩家既可以轻松上手，又能玩得不亦乐乎。



▲担任角色设计的法国画师为玩家展开一个特别的世界。

敌我双方注目！

啪嗒嘭

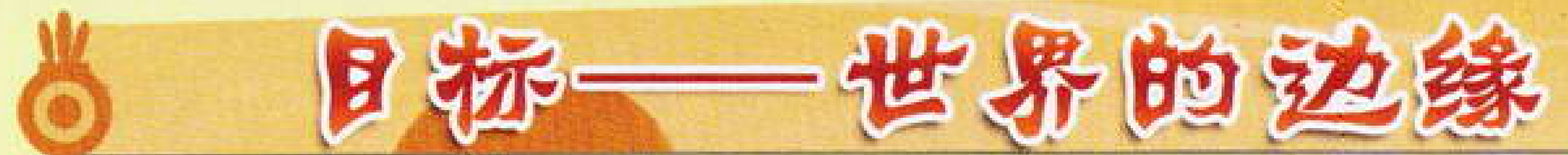
给普通的啪嗒嘭装备上不同道具，就可以DIY出各种啪嗒嘭来，再把这些用途各异的啪嗒嘭组合到一起就能编成自己的部队。将每个兵种的特性发挥到极致，组合出自己的最强部队来吧！

盾嘭　长矛嘭　弓箭嘭　乐器嘭　骑马嘭

咭咯咚

敌对势力咭咯咚也有不同的兵种，但它们为何要和啪嗒嘭作对呢？这到目前为止还是个谜。





目标——世界的边缘

啪嗒嘭们的愿望是看到世界的边缘，为了这惟一的愿望，它们不顾一切艰难地埋头前进。然而旅途并非一帆风顺，敌对势力咭咯咚、各种障碍物和大型BOSS都是啪嗒嘭们必须克服的难关，啪嗒嘭们能够愿望成真吗？



■不管敌人还是障碍物，阻碍我们的统统扫平。



小操作，大玩法！

配合屏幕中流逝的鼓点，玩家通过PSP的四个按键可以敲出四种不同的鼓点，这些鼓点可组合成不同指令，只要玩家对该指令中所有鼓点的操作都没有失误，啪嗒嘭们就会成功做出相应动作。如果能让指令之间连续不断，啪嗒嘭军团的战斗力就会越来越强。





前进 □□□○ パタパタパタポン

攻击 ○○□○ ポンポンパタポン



防御 △△□○ チャカチャカパタポン



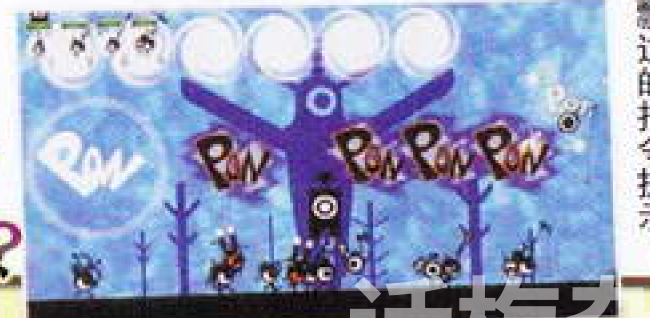
别具匠心的关卡设计



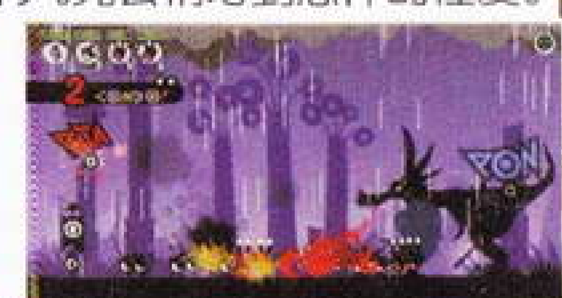
▲集结全员的力量打倒它吧！

前面介绍的三种基本指令尚未包含×键，因此游戏必定还存在其他指令。有时，啪嗒嘭们还要面对体型巨大的BOSS和一些特殊的剧情事件，这时更需要输入一些复杂而特殊的指令。指令本身难度并不会太高，值得我们期待的是，机关的设计究竟会精巧到怎样的程度。

输入正确的指令可以逃脱危机？



◀不要漏过画面中飘过的指令提示。



文 胧月　美编 Yangyu

本作距离发售不到一个月时间了，相信通过之前的情报和"《星海》系列"的名气，本作已在喜好RPG的PSP玩家的年末必玩游戏之列。本次厂商的宣传可谓尽力，事前放出的大量情报几乎已经厚道到了剧透的程度。继上一次"前线"公布的两名新角色和系统后，这次将再度公布两名全新角色并更进一步地介绍本作系统。

STAR OCEAN First Departure

スターオーシャン1

星之海洋 初次启程

スターオーシャン　ファースト　ディパーチャー

◆Square Enix◆RPG◆预定2007年12月27日◆日版◆1人◆4800日元◆无对应周边

PSP

相关报道 Vol.72 P24/Vol.74 P30/Vol.75 P42



战斗能力出类拔萃的海兰德一族登场!

▲在自己的家乡阿斯特拉尔王国引起争端的希乌斯，这里到底发生了什么?

希乌斯·沃伦

追求力量的流浪剑士

种族：海兰德
出身：阿斯特拉尔王国
年龄：20岁
武器：双手剑
身高：190cm
体重：90kg

声优：东地宏树

海兰德（Hilander）一族的年轻人，该种族聚居在阿斯特拉尔大陆的阿斯特拉尔王国，以擅长战斗技能而闻名，希乌斯便是该种族的典型代表。尽管性格粗野，却是重感情的性情中人。他为了追求纯粹的力量而流浪在大陆上，某日因觉察到拉提克斯的剑术潜能，将拉提克斯视为自己的毕生对手。



希乌斯的PA

烂醉的希乌斯

拉提克斯前去酒店引发被希乌斯劝酒的PA，尽管遭到尚未成年的拉提克斯的拒绝，希乌斯还是不死心地反复劝酒。性格本就粗野的他借助酒兴，难保不会做出出格的事情……





▲在公会可购买技能，"知识"、"感觉"、"技术"、"战斗"这四项基本技能也是有等级之分的。

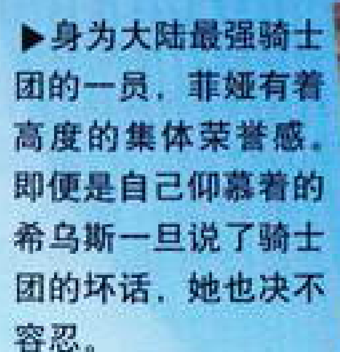
道具制作

玩家队伍中的角色在学会特定的技能后能掌握制作道具的特技，制作道具本身就是"《星海》系列"的系统魅力之处。这次的《初次启程》采用了PS版《星海2》的系统，素材种类也有所增加，由此能够制作出系列空前数量的道具来。

此外，玩家通过购入技能可让复合出的特技等级提高，特技等级提高后不光制作成功率会上升，制作出的道具质量也会得到提高。

菲娅·梅尔

阿斯特拉尔王国的女性骑士



▶身为大陆最强骑士团的一员，菲娅有着高度的集体荣誉感。即便是自己仰慕着的希乌斯一旦说了骑士团的坏话，她也决不容忍。



种族：海兰德
出身：阿斯特拉尔王国
年龄：20岁
武器：飞翔剑
身高：173cm
体重：50kg
声优：丰口惠

隶属阿斯特拉尔王国骑士团第一军的女性骑士，仰慕着青梅竹马的希乌斯。她性格严厉，说法方式也非常男性化，操作短剑在空中自由飞行是其主要战斗方式。

菲娅的PA

加油，菲娅亲卫队

骑士团的菲娅亲卫队一直暗中紧随着菲娅，然而在一次偶然机遇下，他们的行踪暴露了。尽管菲娅斥责他们玩忽职守，可她也知道属下是在担心着自己。





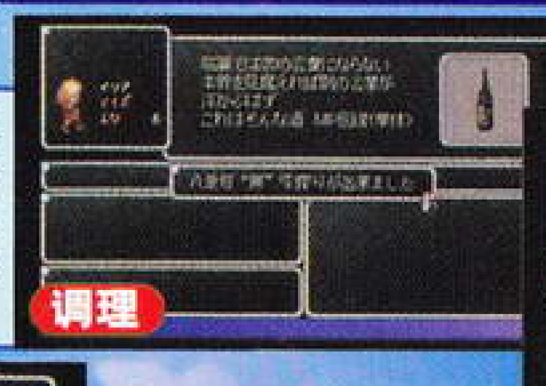




道具制作的具体分类

▶23岁的伊莉亚可以制作回复MP的日本酒。

把游戏中获得的肉、蔬菜等食材制作成食物或饮料。其中某些调理对角色年龄有所要求，比如要制作酒类饮料就要求角色的年龄在20岁以上。不满20岁的角色非但不能制作酒，也不能饮酒。



▼使用贵重的矿石打造出商店里无法购买的武器。



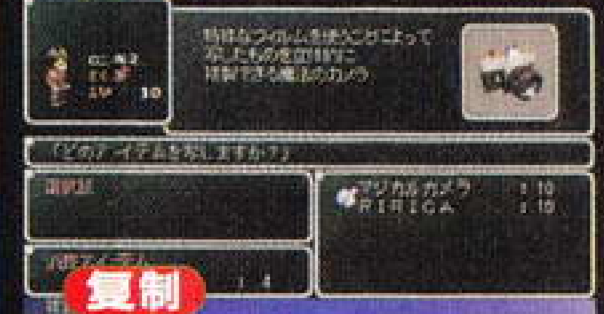
撰写技能攻略书，只要让角色阅读该书就能使技能升级。

▲角色自己习得的技能中，只有等级较高的技能才能执行执笔指令。



▲游戏中获得以问号开头的道具，必须鉴定后才能使用。

▼再珍贵的道具都可以用魔法相机复制。





《凉宫春日的约定》是PSP平台上在圣诞期间最值得期待的一款文字类AVG游戏，不可否认本作和其他动漫类改编游戏一样是FANS向的作品，但凉宫团长的号召力毕竟非同一般，厂商对游戏的制作态度也并非"FANS真好骗"系列。诚意有了，接下来的就是产品质量的检验，希望本作不会令凉宫粉丝失望。

文 胧月 美编 澄香

凉宫春日的约定
凉宫ハルヒの约束
◆NBGI◆AVG◆预定2007年12月20日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边
PSP

相关报道 Vol.69 P44





73辑的TGS报道用了相当的篇幅介绍本作，游戏会分Good Ending和Bad Ending两种结局，每种结局都对应一首原创结尾曲。TGS上公布的《世界が梦见るユメノナカ》就是其中的一首，其作词作曲是动画版片尾曲《晴天好心情》的原班人马，一听就能感觉到强烈的"凉宫风"。同样，另外一首尚未公布的结尾曲也很值得期待。

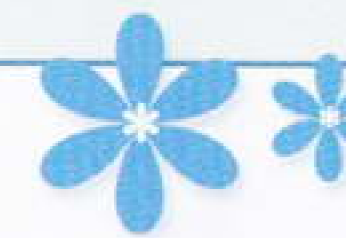
此外，担任游戏音乐制作的神前晓也曾制作过《铁拳》、《凉宫春日的忧郁》、《凉宫春日的诘合》、《幸运星》等多款名作的BGM，可以说是最了解凉宫世界的人物之一，足见本作值得期待的不仅仅是故事，其音乐也是一大亮点。



虚妹登场！

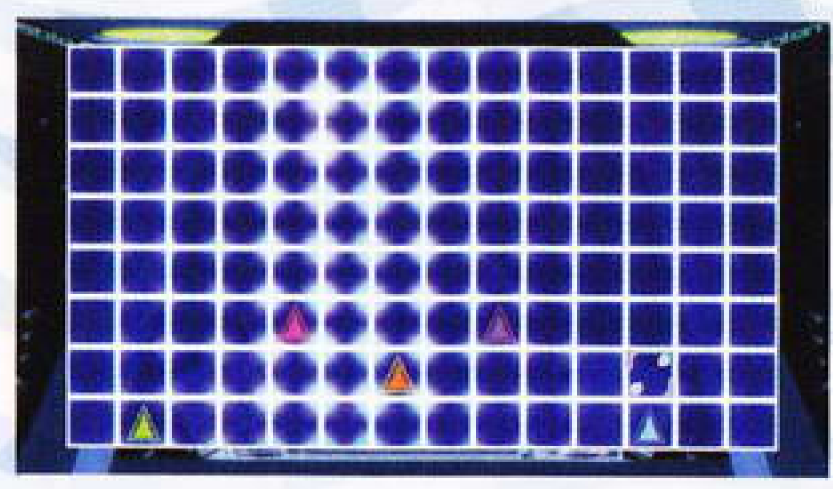


2006年的萌战让国内动漫爱好者不得不重新审视这个小不点：SOS团的三巨头就不说了，连跑龙套的都能聚敛那么高的人气。没错，出场虽不多，虚妹和虚的兄妹相声早就被FANS牢牢记住了。虚妹这次也大大咧咧地和她的猫咪一起闯进了北高，她会如何给虚吐槽呢？拭目以待吧。



The Day of Sagittarius

THE DAY OF SAGITTARIUS



▲电脑研究会也会在故事模式里登场，他们在原创剧情中扮演怎样的角色是当前值得注意的。

舰队服虚

电脑研究会部长

舰队服春日

舰队服古泉

看过凉宫原作的玩家应该知道电脑研究会开发的一款战略模拟游戏《The Day of Sagittarius》(人马座之日)，凭借长门有希的强大操作，SOS团成功泯灭了对方的复仇计划。现在，这款游戏也会在《凉宫春日的约定》中作为迷你游戏出现，在凉宫总帅的率领下，你能重现动画中的大逆转吗?

亲亲爱爱扑克

沙滩排球和《人马座之日》外的另一款迷你游戏，玩家可以和包含实玖琉等在内的女性角色玩扑克牌。对方的表情会根据局面上的态势做出不同变化，游戏的"S.O.S系统"在该迷你游戏下能最大限度地展示出魅力来。



神人来临?

被戏称为"使徒"的神人是春日在闭锁空间中造出的毁灭性产物，如果它们也在本作登场，那么剧情必定会比普通的文字AVG激烈不少。目前已确定神人会在游戏中登场，通过左图可发现北高的校园会呈现出被破坏后的样子。



破坏前

破坏后





再次复苏的神之战

地之神

掌管大地之力的神，拥有维持万物平衡的力量。虽然有着稳重的性格，但是其一旦发怒便能引起天崩地裂。

水之神

掌管水之力的神，总是用纯洁的水之力治愈着万物。她总为自甘堕入黑暗的姐姐痛心不已。

ポピュラスDS
POPULOUS

文 琉璃　美编 Yangyu

成为神，为了崇拜自己的子民，利用神之力来创造各种奇迹使之繁荣，同时带领自己的子民消灭敌对的恶魔、邪神及他们的信仰者。拥有独特游戏性，充满创造乐趣，体验神之感的SLG作品"《上帝也疯狂》系列"再次复活，这次即将复活在NDS的《上帝也疯狂 DS》，将携大幅改良、进化的系列经典系统及承载更多新乐趣的新系统再次袭来，再次让玩家体验成为神的感觉！下面就让我们一起去看看身为玩家分身的众神。

上帝也疯狂DS
OPULOUS DS
NDS
◆EA◆SLG◆预定2008年2月21日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

小贴士

《上帝也疯狂》究竟是？

《上帝也疯狂》是一款于1989年诞生在PC平台的战略游戏，到现在为止，该系列已经在PC平台上推出过3部作品。化身上帝来消灭敌对者以及能够自由改变虚拟世界地形的设定，在当时都是非常新颖的。在日本方面，该系列作品也曾经多次移植到SFC平台上。

游戏的流程

1.为崇拜自己的子民创造居住之地。

首先，利用自己的神之力，打造一片平整的土地，来确保自己的子民拥有居住之地。随着居住之地的扩展，子民们也将过上繁荣的日子。子民的繁荣程度将决定玩家能使用的神之力的强弱。

2.利用天灾去妨碍其他民族的繁荣。

在神之力得到了一定程度的积累之后，就可以发动地震、海啸等天灾来妨碍敌对民族的繁荣与发展。同时，如果天灾不能对敌方的发展构成威胁，那么也可以利用积累的神之力创造拥有强大战斗力的战士去发动战争。

3.最后利用"末日决战"来一决胜负

利用神之力发动最终灾难——"末日决战"之后，自己的子民会与敌对方的信徒聚集到地图中央，展开一场殊死战斗，战斗会一直持续到有一方被全灭为止。在对自己的子民有信心的前提下，使用这样的技能能够带领他们一举获胜。



▲本作中一共有5种神可供玩家选择扮演，每位神都有属于自己的特性。



木之神

掌管万物生长的神，充满慈爱的她总是致力于消灭因为木之力诞生的恶魔们。

火之神

掌管火焰和战争的神，是众神明中战斗力最强的神。因为拥有过于旺盛的活力，所以常常引起火山熔岩喷发。

风之神

热爱自由、掌管大气之力的神，他总是巡回于世间各地、传播自由文化，协助人类自我发展。拥有奔放的性格的他，最厌恶干涉他人自由之事。

利用神之力创造居住之地

◀▼利用神之力为自己的子民创造生产、居住之地。

▲随着可居住地面的增加，自己的子民就会越来越繁荣，建筑物也会越来越豪华，同时玩家的神之力也将得到更多的积累。

演出效果大幅增加！

◀使用神之力发动奇迹和天灾的时候都会有大魄力演出，演出画面非常有气势。

带领崇拜自己的人民驱逐其他异族！

◀虽然不能直接操纵自己的子民，但是可以通过各种天灾手段来阻碍其他异族的发展。

可以随意选择触控笔或者十字键操作

▶点击下画面中的光标就能够放大地图。

利用直感操作来感受神之力

▶点击画面上的地形后能够通过移动触控笔来改变地形，直接感受创造神迹时的感觉。



高速卡片战斗大赛！



《高速卡片战斗》即将在12月发售，本作一改以往卡牌类游戏拖沓的节奏，转而冠以"高速"之名，可见相较前作变动还是非常大的。下面就让我们先来初窥一下本作战斗的基本规则吧。

高速卡片战斗 卡片英雄

高速カードバトル カードヒーロー

NDS ◆Nintendo◆TAB◆预定2007年12月◆日版 ◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.75 P30



按照自己的喜好，组合出独特的牌组吧！



◀本作中怪物卡与魔法卡的总数达到了100种以上



▶怪物卡都将以3D的形式在上屏显示

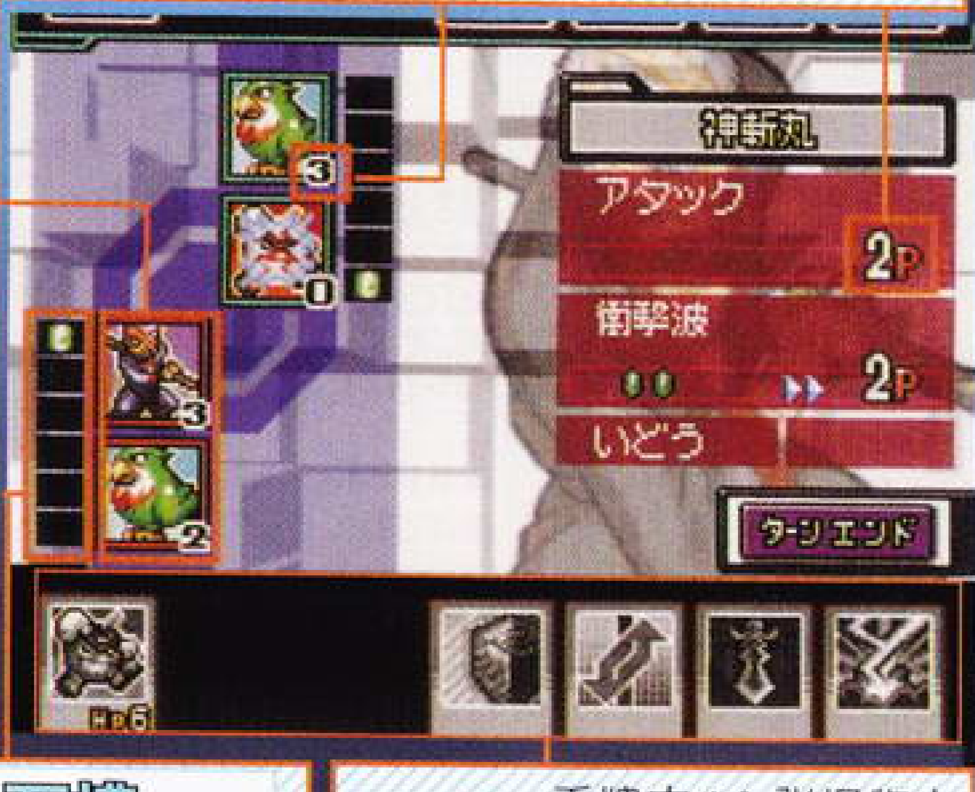
战斗界面介绍

HP与攻击力

每一个怪物都有两种属性值——HP与攻击力。由于没有防御力的设定，所以只要攻击，必定会让对手失去与攻击力等量的HP值。

场上的怪物

在高速战斗模式中，每次只能召唤两个怪物，分别为前卫与后卫。待怪物的HP值消耗完时，即会变为"魔法石"。



魔法石槽

使用技能或是魔法卡需要用到的魔法石槽。当自己的怪物死亡时就会变为魔法石。

手牌

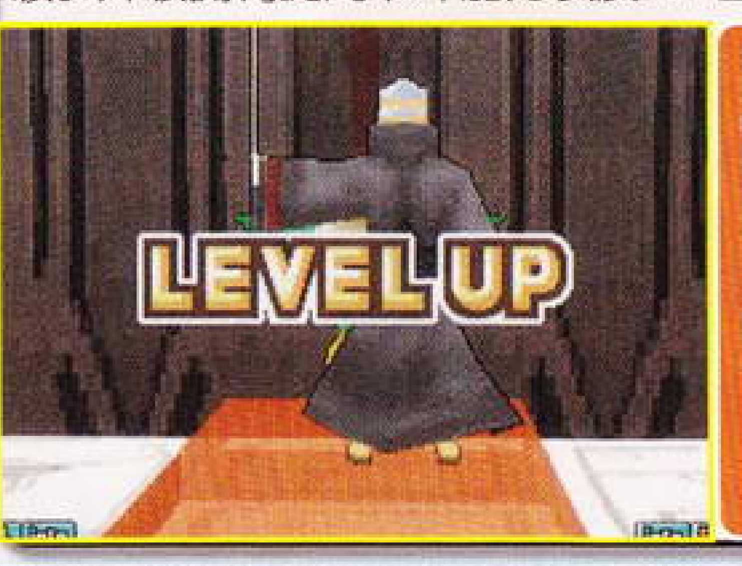
手牌由10张怪物卡与4张魔法卡组成。可以使用的卡牌会以彩色显示，而灰色卡片则代表着暂时无法使用。

即将拉开帷幕！

卡片升级系统

怪物卡也能够进行成长！

当怪物击倒敌人后即可使用魔法石来进行升级。升级拥有提高卡片能力以及HP回复等作用。



◀当使用魔法石进行升级时会出现特殊的演出画面。



◀升级还能够让怪物获得之前没有的强力技能，但等级越高的技能，所要消耗的魔法石也就越多。

使用魔法卡来实现一发逆转！

使用魔法卡可以给予敌人直接伤害或是各种异常状态效果。越是强力的卡片，所需要的魔法石也就越多。所以在处于弱势的时候，使用强力的魔法卡说不定能够实现一发逆转的效果哦。

用魔法一决胜负！



▶强力的援护魔法卡，可以用它们衍生出很多战术。





▲使敌人攻击力下降的魔法卡。

胜利条件 打败5个敌人！

卡片战斗的胜利条件为将对方魔法石槽全部填满。由于原本就有一个初始魔法石，所以只要打败对方5个怪物就可以了。在战斗的时候使用魔法石的话会让魔法石槽暂时下降，不过第二回合又会回复到原来的水平。由于魔法石槽越满对我方就越不利，所以后期的战斗也会变得困难起来。

▶由于缩短了战斗时间，即使是低等级的战斗也会变得紧张刺激。





文 胧月 美编 小鱼仔

本作是一款奇幻风格的A·RPG，玩家可以从七名角色中选择其一，运用多彩的攻击技巧与被称为“来访者”的敌人战斗。本次会介绍玩家可使用的七名角色之一的贝鲁特以及谜之女主人公伊迪娅，让我们一同看看故事在这个幻想的世界里是怎样展开的吧。

SOMA BRINGER

ソーマブリンガー

灵光守护者

Soma Bringer

NDS ◆Nintendo◆A・RPG◆预定 预定2008年内◆日版 ◆1~3人◆容量未定◆售价未定◆无对应周边

贪睡的战斗班新人

主人公

贝鲁特

玩家可选择的角色之一，是隶属法尔兹福第七中队的新人队员。由于自我训练积极主动，因此被提拔到了人才济济的战斗班。与此同时，他是一个重感情并拥有高度责任心的少年，缺陷之处则是经常迟到。





▲战斗归战斗，迟到归迟到，主角不像最终BOSS可以是偏执狂，因此总是要有些小毛病的。



▲“Soma”（苏摩）是产生自大地和大气中的能源，人类依靠这种能源来照明、烧水等。



本作的舞台是一个被名为“苏摩”的力量所支配的世界，当维持世界的苏摩平衡崩坏后，一种被称为“来访者”的不明生命体凭依到动物和植物上，开始对人类展开袭击。主人公所在的法尔兹福正是为了对抗这种生命体而存在的特别组织。





▶由于失去了记忆，伊迪娅对苏摩的相关知识也忘得一干二净。



◀▲本作可运用 NDS 的四个功能键对应的不同攻击方式自由组合连技。



伊迪娅

在裘奈尔大森林深处受到主人公们保护的谜之少女，除了知道自己的名字外没有任何记忆。由于她是森林大爆炸事件的重要参考人，因此加入第七中队的队伍一同冒险。





▲单机模式下，队伍中可安排两名角色协助主人公战斗。而三人联机时，玩家就更容易打出精妙的配合来了。



▲从该图可以看到角色的状态数值非常复杂，养成自己的强力角色也是游戏的一大乐趣了。



高自由度的成长系统

可以自由培养角色能力是本作的特征之一。角色升级时获得的CP可由玩家自由分配给腕力、魔力、体力和器用这4项能力，根据点数的不同，最后培养出来的角色也会在使用方法上存在差别。

◀上屏的"アビリティ"(特殊能力)也可以由玩家自由选择组合。



序章故事

裘奈尔大森林中发生苏摩异常状况，贝鲁特所属的第七中队被安排执行此次的调查任务。

1. 树海探索

人迹罕至的裘奈尔大森林深处出现了苏摩异常，主人公贝鲁特虽然战力优秀，但第一次参加这种任务难免紧张。一路上，他们遭到了狂暴化的动植物袭击，所幸还是安全到达了预定的休息地点。

森林的深处到底有什么？



▶树木繁茂的森林深处，等待贝鲁特的究竟是什么？



◀下屏显示的地图可帮助玩家轻松探险。



2. 来访者袭来





▲中队一共包含7名队员，图中的贾迪斯是近身肉搏的好手。

众队员在休息地点突然遭到狼的袭击。队长把狼击退后，凭依在狼身上的来访者仓皇逃走。这片森林难道也被来访者控制了吗？



和狼战斗！

◀打倒凶暴的狼后，来访者逃脱。

3. 树海的深处

总算来到树海深处的队员们看到了一幕令人惊叹的景像：一个巨大的茧正在不断地从四周吸收着苏摩。就在众人调查该茧时，巨大的来访者出现了。经过一番苦战，来访者被打倒，而茧却发生了大爆炸。



▼在巨茧爆炸前，贝鲁特隐约看到了其中的人影，众人也因此放弃了通过破坏茧壳以阻止爆炸的计划。



巨大来访者出现！

4. 谜之少女



爆炸后，原本巨茧的所在地出现了一位名叫伊迪娅的少女，由于该少女很可能是事件的关键性人物，因此第一中队将她带回了法尔兹福的大本营。但没过多久，他们又接到了新的命令，带领着伊迪娅匆匆向着下一个目的地进发了。



◀除了自己的名字外一概不知的少女，她的真实身分是？



▶第七中队和伊迪娅的相遇可以说是偶然中的必然，游戏的故事也从此开始渐渐扩展向更为广阔的世界。





下一个冠军，在NDS上诞生！

《马里奥与索尼克 北京奥运会》的Wii版已经先行发售了，游戏的素质还是相当不错的。NDS版虽然要比Wii版晚两个月，但是就目前公开的项目来看，可玩性一点也不比家用机版差，这次我们主要来介绍一下部分项目的玩法，一睹马里奥与索尼克在赛场上的英姿。

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Beijing 2008

马里奥与索尼克 北京奥运会

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

NDS ◆Nintendo／SEGA◆SPG◆预定2008年1月17日◆日版◆人数未定◆容量未定◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

部分比赛项目介绍





室内自行车

使用L与R交替踩击踏板，十字键控制自行车的方向。看起来是一个协调性比较强的项目。



10米跳台

在高空跳落的同时按照屏幕上的提示按下相应按键，使得选手做出各种高难度动作。



铅球

首先使用触控笔在人物周围画圈，然后突然松开就可以把铅球丢出去了。注意考虑惯性因素，否则出界是不算成绩的。



乒乓球

使用A、B、Y三个按键打出不同种类的球，十字键控制人物移动。乒乓可是我们的国球，千万不能输哦。



特殊竞技项目

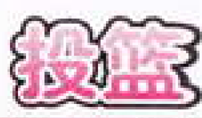
除了普通的比赛项目，游戏中还存在加入各个角色独有必杀技的特殊竞技项目。这些特殊竞技项目一共有8种，下面公开已知的两个项目。



移动射击

虽然是移动射击，但这里的活动靶全都是由各种“《马里奥》系列”的知名道具组成的。得到这些道具之后按R就可以使用。

瞄准移动篮筐的投篮比赛。在投进篮筐之后会随机得到一个特殊道具，同样是按R键使用。



投篮





看似无聊的题材，虽宣传一直说是以调查出轨为主要内容，但每章故事都会发展到出人意料的方向。麻野一哉和植松伸夫两名制作人也保证了游戏在内容和音乐的优秀，值得文字AVG爱好者一试。

决不饶恕你
アナタヲユルサナイ
◆AQ Interactive◆AVG◆2007年11月15日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边
PSP

文 胧月　美编 小鱼仔

出轨

现代社会里既敏感又常见的话题，日本很多女性由于在结婚后一心持家而成为主妇，她们放弃了自己的事业，因此也尤其担心作为自己精神支柱的丈夫在外拈花惹草。介于这种纤细的神经，加上女人不管老少都需要哄，丈夫稍加冷落，便很容易引起她们的不安。本作的故事，便就在"看似"是这样的剧情下开始了……

需要提醒玩家的是，本作虽然表面上貌似一款侦探游戏，但其真正目的并非像"《逆转裁判》系列"那样通过调查解决案情。每一起委托背后隐藏的秘密，都不是丈夫出轨与否这么简单。比如第一起委托：（下面内容涉及剧透，请未打穿第一大章的同学自行跳过）

一个除了自己外谁都不爱的女人，为何会关心自己的丈夫是否出轨？

也许一个高傲的女人并不在乎对方是否爱自己，只在乎自己是否能驾驭对方，维持自己的面子与尊严——神谷静香显然并不是这种人。丈夫神谷修一出轨与否，其实完全无关她的痛痒，甚至可以这么说：她巴不得丈夫出轨。因为丈夫一出轨，她就能名正言顺地离婚，去放纵自己了。修一到底出轨没有？这从本章的中盘开始已经变得不重要，玩家只需要扮演竹内理理子，旁观一场亲情与公司贪污的戏剧即可。

本作的操作方法比较特殊，需要将PSP竖立。按照游戏的提示，标准的操作方式为：左手握住PSP的机身，用拇指控制R键（确定）；右手拇指放在滑杆上，控制凝视（注目）系统的窗口移动以及分支项目的选择。按住L键可快速跳过对话，至于PSP的方向键则对应如下四种功能：

上	事件梗概	左	查看对话
下	读取存档	上	记录





游戏中为数不多的对理理子的直接操作，首次发生在第二大章，理理子需要在地下隧道中跟踪垣内守。跟踪只需要使用滑杆的前和右，建议在跟踪时不要靠目标太近，保证其不从自己视野中消失即可。当对方有所察觉并有转身的迹象时，要迅速将滑杆推向右侧以躲到柱子后，如此反复几次走出隧道即可。跟踪过程允许失败两次，失败第三次的话剧情就会经由其他路线发展下去了。



进入自由调查阶段时，理理子可往返于几个重要人物所在地点进行取证。当某个地点的情报获取完全后，理理子就暂时无法返回该地。直到取证完全后，故事会自动脱离自由调查阶段进入主线。在自由调查阶段里一旦卡关，十有八九是没有注意到某个角色身上的细小状况，好好运用凝视系统观察每个细节吧。

凝视系统

作为游戏的关键系统，凝视的操作对精细度的要求较高。首先，在和角色对话时，如果屏幕的右上角出现蓝色的“Check”字样，将滑杆推向上方即可出现“注目框”并进入凝视模式，用滑杆可八方向控制注目框的移动。

注目框移动到对方角色的特定部位时，会出现“attention”字样，attention分白色和红色两种，白色只单纯表示该角色的状态，无法操作。而出现红色attention时就要注意了，静等注目框里的文字显示完毕，注目框的右下角会出现“TALK”，此时按下确定键，理理子就会针对该处向对方发问。如果玩家心急没有等“TALK”出现就按了确定，那么即便是出现了红色attention也不会触发特定问题的。

玩后感

对于一款音响小说而言，最重要的自然是剧情。麻野一哉毕竟是音响小说名门Chunsoft出身，即便是单干，要说做出来的游戏剧情很差，可能性并不大。正因为如此，玩家就算只玩了开头，也并不会被看似平淡而狗仔的剧情弄得兴致全无。当然，游戏最后抖出来的包袱能不能让玩家满意，就另当别论了——游戏很好，但不够神。关键取决于你开始是以怎样的眼光去审视的。

文 Nebel 编 软饼干 美编 Yangyu

WARHAMMER 40,000

战锤40000 小队指令
Warhammer 40000: Squad Command
◆THQ◆SLG◆2007年11月12日◆美版
◆1～8人◆29.99美元◆无对应周边
PSP

什么是《战锤40000》

《战锤40000》是一个久负盛名的桌面战棋游戏，在欧美甚至与“《龙与地下城》系列”享有着旗鼓相当的名气。以它的世界观来制作的游戏不计其数，但这些游戏大多是制作在PC平台上，所以广大掌机玩家可能就不太了解这个系列。《战锤40000》是一部未来古典主义的哥特式太空传奇，在公元40000年，人类科技已经发展到无法想像的地步，宇宙间的每个地方都有着人类帝国的足迹。不过在浩大的宇宙和神秘的异次元中，无数未知的种族也在蠢蠢欲动。代表着宇宙无情秩序并要将宇宙间全部感情抹杀的星神、与星神签订了不死条约并为他们服务的太空骷髅、身体里有着一半植物基因而且爱好争战的兽人、吞噬所遇到的一切并化为己用的虫族等等，都为着各不相同的目的暗自摩拳擦掌。而人类最大的威胁，则是异次元中的最强者——邪神。四位掌管着无数恶魔军队的邪神乐于享受其他种族互相屠戮，并且想要将战火燃烧于整个宇宙间。本作的故事就在人类帝国部队与邪神的混沌军团间展开。


▲《战锤40000》桌面战棋的棋子。

操作指南

×	选择单位、确定
○	进入攻击模式、取消
□	切换主、副武器
△	蹲下、站立
L、R	切换队员
SELECT	显示战场地图
START	游戏菜单
方向键	移动光标
滑杆	转动视角

行动与战斗

虽然本作是一款回合制战棋游戏，但是和传统的"走格子"玩法差别很大，单位不是固定的"移动+攻击"的行动顺序，而是要依靠行动点数（Action Points，简称AP）来调动。游戏中每个单位都有一定的AP值。在移动时，移动的距离越远，就会消耗越多的AP；而攻击时则需要根据不同武器的AP消耗来计算需要的AP点数，AP不足则不能攻击。单位的攻击、移动的顺序并没有限制，只要AP充足，玩家完全可以控制单位从掩体中冲出来打击敌人，再转身躲回掩体中；或者让单位在一个回合中攻击数次。当单位的AP全部消耗后，本回合就不能再行动了，在下次回合开始的时候AP会恢复到最大值。如果在回合结束时，单位剩余的AP值足够发动一次攻击，那在敌人回合中有敌人进入该单位的视野时会遭到一次反击。





本作的战斗方法也很独特。玩家控制单位行动时按下○键就会进入攻击模式，这时屏幕上会显示一条瞄准线，在瞄准敌人后按下×键，屏幕上会显示攻击所要消耗的AP，这时可以调整使用多少AP来完成这次攻击，使用的AP越多，攻击的命中率就越高。游戏中会显示一个扇形的弹道范围，射出子弹的弹道会在这个范围内随机分布，也就是说离敌人越近，越容易打中敌人。游戏中也有高度的概念，有些关卡中会有半人高的矮墙等地形，蹲在墙后面就不会被外面的攻击打中，当然这样也攻击不到外面的敌人了。不过游戏中的地形都是可以破坏的，只要照准墙壁一阵乱射就能把它打烂。在后期拥有掠夺者坦克的时候，就可以很容易地破坏地形来为其他部队开道了。

整备画面

在进入关卡前，玩家需要对自己的部队的装备进行整备。画面左上人物的头像表示了本关参战士兵的兵种，不同的兵种有着各自不同的武器和属性。左下部分则是用来分别设定每个部队所携带的副武器。每种武器都有自己的特点，如射程超远的狙击步枪、近身搏斗用的链刃剑等。副武器下面的数字是将要携带的弹药数，带的弹药越多，单位的AP值就越低，如何取舍还要由玩家自己把握。整个右边部分显示了当前部队的HP、AP，以及装备武器的情况。使用武器攻击要消耗的AP值、装备副武器消耗的AP、攻击方法等重要信息都可以在这里查阅。



玩后感

这样的系统对于一个战棋游戏来说并不算复杂，但是玩起来却趣味十足。玩家在给一个单位下命令后，即使他正在执行动作，也可以直接切换到下一个单位来指挥，让游戏带了点即时战略的味道。游戏里的敌我HP都不太高，互相秒杀是很普通的事，所以射击游戏那种紧张刺激的感觉在这款游戏中也体会得到。把即时战略和射击的要素融合到了一个战棋游戏中，就是本作最大的特色吧。

整个游戏玩起来很流畅，玩家可以冲入敌阵一通扫射干掉敌人，也可以在远处放冷枪搞偷袭，更能用大范围杀伤性武器把敌人和他们藏身的掩体一起轰上天。虽然游戏的系统不怎么复杂，但是战术、玩法却非常丰富，玩起来感觉和其他游戏完全不同。相对与《战锤40000》的庞大世界观，本作的剧情比较简单，可以说是给从未接触过这个系列的玩家提供了一个入门的好机会。拿起你的PSP，投入《战锤40000》的世界吧！

外星生物袭来，地球命运掌握在你手中！

一个是以狩猎作为自我磨练的孤高战士，另一个则是保留着原始捕食本能的宇宙生物，二十世纪福克斯公司将这两个原本八竿子打不到一起的作品里的角色组合起来，在荧幕上为我们呈现了一场现代版的“关公战秦琼”。而本作的游戏版是以电影内容为蓝本制作，让FANS从掌机上感受这场跨越空间的战争。

文 乌冬　美编 Yangyu

异形大战铁血战士 安魂曲

Aliens vs. Predator: Requiem

◆Rebellion Software◆ACT◆2007年11月13日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆无对应周边

PSP

游戏方式

本作是以铁血战士这一方的视点展开的动作游戏，故事讲述一艘铁血战士的宇宙船因为失事坠落到了地球，飞船被撞毁的同时也带来了大量的异形幼虫和机体残骸。而玩家在游戏中要作为一名前来调查的铁血战士，消除宇宙船坠落所带来的隐患同时还要摧毁异形的母巢。

游戏的每个关卡都有各自不同的任务要求，一般多为破坏指定建筑物、消灭该地区的异形、清除异形幼虫和飞船散落的零件等。战斗方面铁血战士要同时面对来自异形和人类两个方面的攻击，但是铁血战士的敌人只有异形，面对人类时都要以回避为主，不但不能攻击人类，必要时还要保护人类不被异形攻击。和电影里一样，铁血战士掌握着比人类先进的科学技术，玩家所控制的铁血战士可以使用许多先进的装备和强力的武器来和异形作战或执行任务。



铁血战士特殊技能一览

热源搜索模式	这个模式下对热源敏感度很高，无论是人类、火、蒸汽等带有热量的目标都能清晰显现出来，常用于潜入型关卡。
异形搜索模式	异形有时候会利用场景隐藏起来对玩家发起突袭，但是只要利用这个模式，就可以轻易发现视野内的异形成虫和幼虫的虫壳。
技术搜索模式	这个模式主要用来搜索散落在各处的飞船零件。
狙击模式	按△键后，会进入主视点模式，这时铁血战士不能移动，只有视角可转动，按×可搜索当前视野内的敌人，L和R是缩放画面，这个模式可以辅助远程武器瞄准。
隐形	铁血战士最典型的技能，游戏里常用于回避人类。但是因为异形天生拥有超强的触觉，所以这项能力对异形的作用不大，而且此项能力不能防水，碰到水或遭遇攻击就会现身。
自我医疗	铁血战士是个擅战的种族，所以强壮的体魄和超于常人的回复能力是每一位铁血战士的先天优势，除了身体自身的回复能力，铁血战士还随身携带了多种医疗设备，紧急的时候可以在地图里按□使用，不过会扣去一定的分数。

铁血战士武器一览

腕刀	铁血战士前臂可伸出一对锋利的腕刀，外形像爪，主要用于近身搏斗。前期最常用的武器，也是攻击力最低的武器，蓄力后为吹飞攻击，中期被长矛取代。
长矛	一种类似于渔枪的多功能长矛，攻击力高，可蓄力，不过不能像原作那样投出作远距离攻击。是可以一直用到终盘的武器。
肩部加农炮	位于铁血战士的后肩部的火炮，初期便拥有，特点为威力大，可蓄力，蓄力攻击可增大着弹后的杀伤范围；缺点是射速度慢，打点较高，需配合瞄准模式来使用才能达到最佳效果，升级后加农炮增加到两柄，可一次发射出两颗子弹。
圆盘	外形像光盘的一种武器，质地坚固锋利，可用来近身搏斗，并且在瞄准模式下可作为飞行道具使用，碰到障碍物会反弹回手中。
回旋镖	由圆盘发展出来的锯齿飞镖，只能用来投射，投出后碰到障碍物会折射出去，在狭长的通道中使用有不错的效果。
手炮	类似肩部加农炮的手枪，不能蓄力，但是胜在射速快，不使用狙击模式也能保证命中率，利于对付后期成群出现的异形，只不过获得时间太晚，令实用度大打折扣。

评价系统

每通过一关，电脑会根据玩家在游戏中的各种表现作出评价，主要评价项目包括杀敌数、保护人类数、剩余血量、飞船零件和异形幼虫外壳清除数量等，评价后得到的分数会自动用来升级铁血战士的武器。

ALIENS VS PREDATOR
RESULTS
HONOR POINTS GAINED ▶ 5050
HONOR POINTS LOST ▶ -200
HONOR POINTS TOTAL ▶ 58950
TIME TAKEN ▶ 14:03
FACE HUGGER HUSKS DISSOLVED ▶ 7/10
CONTINUE ⊗



本作可以说是一款纯FANS向作品，玩家只需一路过关斩将就能通关，没有太多需要研究的地方。但作为一款动作游戏，本作在各个方面还是存在着或多或少毛病，比如视角和打击感不足等动作游戏常犯问题，另外游戏系统也显得过于简单。毕竟是电影改编作品，所以不能期待太高。

不过本作也不是一无是处的，细心留意一下的话就可以发现本作从关卡、武器种类丰富程度，还有场景制作上，都很好地把电影中那种气势表现了出来，由此可以看出制作方还是下足了工夫的。平心而论，比起今年里许多电影改编作品本作的素质真是要好上很多。如果你是这部电影的FANS，那本作也绝对不会令你失望的。





文 Mayu 编 琉璃 美编 Yangyu



一款经典的作品总是能禁得住岁月的考验。1989年，当这款迷宫探索类的A·RPG登录PCE平台时并没有引起太多人的关注。然而其优秀的系统和一些经典的设定也被后来很多同类型游戏继承和发扬。然而，在沉寂了十数年之后，这款经典的游戏再一次被完全重新复刻后搬上了PSP平台。

迷宫探索者 盟约之门
ダンジョンエクスプローラー ～盟約の扉～
◆Hudson◆A·RPG◆2007年11月15日◆日版
◆1～4人◆4980日元◆无对应周边
PSP

挥舞手中的武器，探索拯救王国之路！

本作是正统的A·RPG迷宫探索类游戏，作为一代经典游戏的复刻版，游戏集合了此类游戏的众多经典要素，再配以重新制作的游戏画面，让不论是这款游戏的老FANS还是初次尝试本游戏的朋友都能充分享受全新迷宫探索的乐趣。

种族及初期职业选择

作为一款拥有丰富自由要素的游戏，能够自己挑选所使用角色的种族和职业是非常吸引人的。本作中共有3大种族、6种初期职业可供玩家自由选择，再加上各种族还有性别可以选择，所以在游戏一开始时玩家共有36种自由选择的余地。不同的种族拥有各种不同的特性，相同的职业也回因为选择种族的不同，而有所区别，大大增加了自由选择的乐趣。同时，游戏进行到后期还可以进行转职，会有更多的高级职业等待玩家选择。





初期职业详解

职业	说明
战士（ファイター）	擅长与敌人近距离战斗，属于攻守兼备的职业。与敌人在战斗的时候能近距离输出伤害，同时也因为自身拥有较高的防御力，所以不必担心受到敌人的致命伤害，推荐新手使用。
盗贼（シーフ）	比较擅长使用投掷类武器，适中的战斗距离能让他们充分发挥自己身轻技巧的特点。但是本身的防御能力并不算高，所以战斗中多采用周旋战术能取得不错的效果。
猎人（ハンター）	擅长使用弓等远程射击武器的职业，比起与敌人正面作战来说，他们更适合在后方做攻击援护。防御力较低，一旦被敌人近身，便不能有效地发挥射击优势，所以还是在敌人靠近前就迅速解决战斗吧。
巫术使（シャーマン）	能够使用强大魔力攻击敌人，属于典型的后方强力伤害输出职业。但同样在与敌人近战时就会处于不利地位，所以还是尽量保持一定距离来防止敌人的反击。
僧侣（モンク）	利用自己的身体作为武器的近战职业。拥有非常高的攻击力，但是攻击速度上会比其他的职业差一些，不过他们还拥有可与攻击力媲美的强大体力，绝对的肉盾型职业。
主教（ビショップ）	能使用各种各样回复系法术的职业，在团队作战中是绝对不可或缺的角色，同时也是所有输出职业的最佳拍档，但若是独自一人与敌人近战的话，这个职业会处于非常危险的情况中。

冒险操作和游戏画面说明



按键	功能
滑杆	角色移动
十字键	设定、更换技能和道具
×	普通攻击
△、○	使用道具
□	角色技能
R+□、×	必杀技
START	调出菜单
SELECT	查看大地图

画面解析

游戏画面左下角的圆形图标表示的就是角色的HP、MP和经验值。基本方式与美式A·RPG作品非常类似。左上角的为当前迷宫的小地图，需要查看完整的大地图时按住SELECT键便可。右上角显示的玩家角色及当前队伍成员的状态。右下角的图标是可使用的道具和技能，最下方的一项是对当前同组队友下达的指令，指令的内容有优先回复、优先攻击魔物、不得使用技能和自由等，合理安排同伴的行动也是很重要的。

游戏基本流程与城内设施

本作是一款以任务制为主的迷宫探索类游戏，所以游戏的基本流程就为接受委托→探索迷宫→完成委托→交付委托。接受委托需要在城中完成，不同的种族拥有不同的主城，不过每座主城都有一个冒险者公会酒吧，玩家需要做的就是到公会酒吧中与老板对话，获得委托信息。老板所给出的委托数量一般都不止一个，玩家可以根据自己的能力自由选择。选定一个后就可以出发前往任务所指定的迷宫开始冒险。冒险前最好做一些相应的准备，每座主城中都拥有道具屋、炼金屋和武器屋，玩家可以在这些地方自由整备。同时要提的是，在迷宫中探索的时候能获得一些合成素材，这些都是后期打造强力武器，或者调和炼金所需要的。每一个冒险者在开始的时候都能得到一间自己的住所，玩家可以在这里进行存档管理、道具整备和系统设定变更等。做好全部准备后就可以前往迷宫开始任务，完成了任务后，再回到公会酒吧时，便会自动交付，获得报酬。当然，任务也会有失败的时候，失败后会将玩家直接传送回城中，然后再重新开始任务。当玩家完成了一定数量的任务之后就会出现相应的指定委托任务。



共享游戏

本作拥有非常体贴的联机设定，玩家当中只需要有一人拥有这款游戏便可以与朋友共同分享。在菜单画面下先选择“Game Sharing”便可以将游戏共享给伙伴，完成共享传输后再选择“Sharing Multi Play”就能一同享受本作。除此之外，接受共享的玩家不仅可以享受联机模式，还可以玩共享后的单机体验版。在联机模式和体验单机模式下，角色的初始等级都是20级，只是玩家不能自由设定使用角色的种族和职业。

玩后感

本作虽然是款复刻的老作品，但是就画面和系统操作各方面表现来说还是相当不错的，游戏的内容非常丰富，施法画面也很华丽，在迷宫探索类作品中也算是上乘之作，体贴的联机模式更大大丰富了游戏的乐趣。所以，将本作推荐给广大喜欢A·RPG作品的朋友们。

探索未知迷宫，打倒终极邪神！

DUNGEON EXPLORER 邪神の领域

1989年诞生在PCE上的系列名作《迷宫探索者》，继发售了PSP复刻版《迷宫探索者 盟约之门》之后，终于登陆NDS平台。这次的系列新作名为《迷宫探索者 邪神的领域》，玩家将再次化身不同种族、不同职业的勇者，进行新的迷宫冒险，打倒最后的邪神。

迷宫探索者 邪神的领域

ダンジョンエクスプローラー ～邪神の领域～

NDS ◆Hudson◆A・RPG◆2007年11月15日◆日版
◆1～3人◆64Mb◆4980日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 Mio　编 琉璃　美编 Yangyu

种族及初期职业选择

本作依然保持了游戏一贯的职业选择要素，每个职业都各有所长，玩家仍然要耗费一番脑筋才能选出心仪的职业。游戏初期有三个族群的三种职业供玩家挑选，比起PSP上的《迷宫探索者 盟约之门》少了近一半的职业。不过，游戏对每个族群的职业都做了区别于其他种族同职业的细致设定，也就是说即使同样是战士，但是不同族群的职业所拿的武器、初始能力是完全不同的。而在选定职业后，玩家还要思考如何将系统配给的5个点数合理分配给角色，并且不同的职业得到的效果也不同。选择体力加成的话，角色的HP和防御力在初期都会提高；加成AP的话，根据职业不同，AP或攻击力会有提升；加成筋力的话则会提高攻击力以及可持有道具的数量；器用则能同时提升攻击力、回避力和可持有道具数量，看来玩家着实要费一番脑筋了。升级的时候同样有点数供玩家自由分配，玩家不同的培养方式会培育出完全不同的角色。初期新手任务之后，玩家还会随机得到一个流派，像俄罗斯轮盘一样分配，一共有8个流派可分配，分圣向和魔向各四个，不同流派的能力也存在着很大的差异，所以，这就意味着玩家培养的空间更大，大大增加了反复游戏的乐趣。

三大族群选择

オロス族	攻击力和防御力都很优秀的民族，体力也不错，其余数值也比较平均，算是初学者比较容易上手的选择。
タラッタ族	全是女性的一族，筋力比较低，体力也相对较少，AP比其他族高，没有特别优秀的初期的能力，但是后期法系职业的成长会很明显。
エンボロス族	各项能力平均发展的族群，能力介于上两个种族之间。



初期职业

オロス族	**猎士**：初期装备弓箭，速度非常优秀。
	战士：初期装备剑和盾，也可装备两手剑，是攻守都不错的职业。
	魔术士：初期装备杖和盾，可以放出魔法弹，是中、远距离攻击的达人。
タラッタ族	**猎士**：初期装备回旋镖和盾，可以使用投掷型武器，善用盾。
	战士：初期装备斧和盾、两手斧及爪，体力比较优秀。
	魔术士：初期装备镰刀、杖，能召唤威力巨大的雷击，AP和攻击力为全部职业中最高的。
エンボロス族	**猎士**：初期装备火枪，擅长中距离攻击。
	战士：初期装备棍棒和盾、枪、锤，能灵活使用沉重的武器，破坏力是全职业中最高的。
	魔术士：初期装备短剑和盾、杖，用杖发射魔法弹，短剑也能产生冲击波。



冒险操作和游戏画面





本作承袭了系列一贯的A·RPG模式，感觉上仍然很接近“《暗黑》系列”。

按键	功能
十字键	移动
A、B	普通攻击／技能攻击
X、Y	使用道具
L+十字键	改变选项框内的道具和技能
START	菜单（单人模式）／消息窗口（联机模式）
SELECT	视点切换

画面解析

上屏为2D显示，显示玩家的各种情报。包括迷宫地图、装备、背包物品、金钱持有数以及联机状态下其他玩家的状态。下屏是主画面，显示玩家的状态、体力、技力、充电槽、使用装备等物品。并且本作有三种视角显示供玩家选择，玩家可以根据自己的喜好任意调整。

游戏基本流程

玩家将在封印了邪神的城镇中开始冒险。游戏开始有两个模式可供选择，从镇中接受任务后，再转战各地的单人模式，以及召集同伴共同挑战强大敌人对手的联机模式。在单人模式中，玩家通过接受委托任务，到世界各地探索迷宫，体会不同的地域风情，充分享受冒险家的乐趣。本作新创的佣兵机器人オーオン，不单可以让独自奋战的玩家更轻松地战斗，甚至还有看穿隐藏房间的能力，绝对是挖宝的好助手。



联机模式



支持Wi-Fi组队游戏是本作最大的亮点，游戏最多支持3人联机。联机模式下，系统新添加了时间限制等要素，更加强调了游戏的连续性，需要玩家更熟练、流畅地操纵人物。联机模式从游戏开始就可以选择，同一个存档同时对应单机模式和联机模式，玩家可以自由的切换。

玩后感

本作的职业选择系统及联机系统都非常独特，大大增加了游戏的耐玩度。游戏对应Wi-Fi通信，不仅可以利用局域网近距离联机，而且可以通过Wi-Fi通信和互联网上的朋友协同作战，联机时还支持简单的通信文字交流，几乎可以算是一款迷你网游了。

CONTRA 4

《魂斗罗》的经典毋庸置疑，这款游戏不知道见证了多少人的童年，它也是多数游戏爱好者接触到的第一款动作游戏。如今，Konami 在 NDS 平台上推出了该系列正统续作《魂斗罗 4》，这款作品的出现标志着这一经典的动作游戏系列走过了 20 年的发展历程，而由该系列引领的 2D 横版卷轴动作游戏也将以自己独特的方式继续发展下去。

文 羽纹　美编 Yangyu

魂斗罗4
Contra4
NDS ◆Konami◆ACT◆2007年11月13日◆美版
◆1～2人◆256Mb◆29.99美元◆无对应周边

故事概要



《魂斗罗 4》的故事背景被设定在《魂斗罗 3 异形战争》的两年之后。在从红色猎鹰（Red Falcon）手中拯救了地球之后，Bill Rizer 和 Lance Bean 又面临着新宇宙生物黑蛇组织（Black Viper）的威胁。此次外星军队还联合了惟利是图的雇佣军部队疯狗（Mad Dog）和毒蝎（Scorpion）。我们的勇士们又将面临一场新的战争。

精美的画面

从标题画面，再到游戏里的场景，《魂斗罗 4》带给我们的就是那份曾经的感动。无论是对丛林还是水面的刻画都可以用精美来形容，而背景中晃动的树叶又或主角移动过程中被风吹动的头带都显示出厂商在制作中的用心良苦。本作利用了双屏系统，使得游戏的动作空间更大，让玩家有更大的活动区域，当然也必须承受着来自全方位的威胁。由于我们会习惯性地将目光集中在角色的身上，因此有时候会被屏幕中“突然”出现的子弹而弄乱了阵脚，这就要求玩家在游戏过程中必须同时留意上下屏中敌人的动向，就这点来说，需要经历一段适应期。

适合各层次玩家的难度

为了满足不同层次玩家的需求，游戏设置有EASY（简单）、NORMAL（普通）以及HARD（困难）三种难度供玩家进行选择。EASY 模式拥有 10 条命，续关限制为 5 次；NORMAL 模式拥有 5 条命，续关限制为 4 次；而 HARD 模式下只拥有 3 条命，续关限制也降为 3 次。不同的难度不仅影响着某些场景中的变化和 BOSS 的攻击方式，而最重要的一点则是它关系着最终关的出现——如果玩家选择的是EASY，那么在第 7 关结束后会受到 konami 的嘲讽并且游戏自动结束；只有选择在这之上的两个难度才能玩到 8、9 关并获得挑战最终 BOSS 的资格。总的来说本作的难

度偏高，HARD难度的标示语“你认为自己是2D动作游戏的达人吗？那么从现在开始将不再是这样”也绝不是吹嘘。推荐玩家先从低难度开始摸索，等对游戏比较熟悉后再回来挑战会比较合适。

武器介绍

在《魂斗罗4》中登场的武器还是玩家耳熟能详的那几种，而这次的主要变化是引入了武器升级系统：每种武器都分为两个等级，初次取得某种武器时为LV1，下次再得到相同武器时就强化为LV2，此时武器的性能会有明显的上升。注意当武器等级达到最高后再取得异类武器的话，之前所获得的强化效果会自动消失。这里还要特别说明的是，在EASY模式下不存在武器升级系统，当主角初次获得它们的时候等级就默认为LV2。另外，游戏设置有两个武器槽，方便玩家在面对不同的局面时进行武器更换；而在联机模式下，玩家也可以将这里存储的武器投掷出来给同伴使用。本作还引入了“抓钩”这一装备，它的作用是让主角能利用场景中的物体攀爬到高处，这样不仅能躲开一些致命的威胁，而且还给游戏带来了全新的战斗思维和戏剧化元素，让关卡更加紧张刺激。

弹药介绍

代号	武器说明	升级效果
C	爆击弹。威力最大，一发能给予目标复数次伤害，LV1时射程较短。	威力上升、弹药可打通全屏。
F	火焰弹。威力较大，攻击范围与M相比更宽。	射速上升、威力上升。
H	跟踪弹。具有自动追踪效果的弹药，射速、火力方面表现亦很优秀，综合性能强。	威力上升、发弹数上升。
L	激光。直线形式的光线类攻击，具有穿透能力，威力一般。	威力上升。
M	榴弹。射速快、威力大，缺点是攻击范围较为狭窄。	威力上升。
S	散弹。攻击范围最广，缺点是威力较小且射速一般。	攻击范围上升。
B	防护罩。令角色在短时间内处于无敌状态。	——
无字母	保护。令画面中的敌人在瞬间内消失。	——



各关卡简要介绍

Stage 1 JUNGLE

丛林关卡，流程较长。在行进途中会经过几座桥梁，注意下方会有负责炸毁桥梁的敌人出现，发现后要优先将他们消灭。关底是敌人的军事设施，在第一形态下之需将下方红色的核心部位破坏即可。第二形态画面顶部出现的4名狙击手对主角造成的威胁比较大，手里有散弹枪清理起来会轻松不少，如果没有的话就只能先用抓钩抓住直升机来到高处，然后再对他们进行攻击。



Stage 2 LABORATORY

关卡开始路段中会从屏幕上方涌现大量的蜥蜴类敌人，它们的行动非常敏捷，要特别留心。之后会来到向上的瀑布攀爬路段，在EASY以上的难度里，地图背景中还会出现巨大的滚石时刻对主角造成阻挠。本



关BOSS是人形怪物，弱点为头部。第一形态下会用锐利的尖爪向主角发动攻击，注意第一、二波攻击会比你想象中的来得还要快，这里推荐开战前就躲在屏幕右侧，那里是暂时的安全区域。第二形态的BOSS只会喷射火球，由于攻击间隙较大，回避起来并不困难。

Stage 3 BASE

初代《魂斗罗》第二关的翻版，视角变为纵向深入。本关的流程非常短，玩家只需要击破四道防锁门就能来到BOSS处。该BOSS拥有短时间分身的能力，在这段时间内攻击它是没有效果的。此外，它还会发射具有跟踪效果的子弹，在画面两侧跳跃躲避或是直接用武器将它们打掉都是很推荐的应对方法。

Stage 4 HARBOR

比较考验玩家跳跃水平和抓钩运用能力的一关，特别是运载火箭那段路程，要一边用手里的武器将四处飞来的导弹打掉，一边克服风力的阻挠准确地让人物挂在钩索上慢慢前行。本关的BOSS战有三次，第一次是关卡开始后不久就会遇上的潜艇，用C弹对付它的效果是最好的。接下来是火箭上的机器人战，难度很低，注意它的重拳攻击只有让悬挂着的人物往下滑行才能顺利躲避。最后一次就是在地面上对付刚才在火箭上被打落下来的机器人，这次先要破坏它的机械手臂，然后再攻击弱点头部即可。注意在EASY以上的难度里，BOSS除了经常使用直拳攻击外，还会时不时地穿插一些斜拳攻击。另外在它身后频繁发射的追踪导弹也要注意及时击落。



Stage 5 OCEAN

少见的水面作战关卡。一开始时会从水底冒现大量的鱼类怪物，它们会跳出水面向主角发射子弹，如果手里有M弹，就直接驾驶汽艇移动到屏幕最左侧利用射速上的优势抢先将它们击毙。对于途中出现的白骨龙，则要将它们身上的骨头全部拆干净才算完全消灭。BOSS是一只巨大的腐蚀鱼，其主要攻击方式就是发射扫射激光，玩家只要保证当它从屏幕两端出现时主角移动到同侧即可免受伤害。在EASY以上的难度里，如果给予其弱点——眼睛的伤害够多，那么它还会利用背脊上的针刺向主角发动穿刺攻击。

Stage 6 FACTORY

同样是纵向深入关卡，流程中要注意观察防锁门破坏机关的位置，由于画面的原因，部分机关变得不太容易被发现。关底BOSS是大骷髅头，第一形态下它会发动火焰喷射，有上下两种，具体扫射顺序是下方由左至右→下方由右至左→上方由左至右，然后循环。下方的火焰要用跳跃来躲避，而面对上方的火焰只需要趴下即可。第二形态需要玩家使用大门来将骷髅头挤死，方法是不断攻击两侧的蓝色机关，这样门会慢慢闭合。M弹能帮助玩家异常轻松地完成这项任务。

Stage 7 NEO CITY

注意场景里的人面狗，在EASY以上的难度里，当主角经过时它们会追上来，记得及时转身将其消灭。本关的BOSS战依然为三次，第一战要对付一辆坦克，攻击方式是上下段的炮击和碾压。前者只要在第一时间内对攻击做出准确判断便不难回避，而后者需要控制主角移动到屏幕左端趴下才能不受伤害。第二战是机械蜘蛛，最大的威胁招式就是两束激光扫射，而躲避方法是观察其头部面朝方向。例如它将头面朝左，就意味着接下来会使用由左至右的扫射，这时只需要爬到右侧墙壁的顶端就能顺利躲开。关底BOSS大甲虫则甚无难度，先破坏掉它身上的包核，然后干掉蓝色杂兵骑上摩托艇，这样就能攻击到它的弱点头部了。过关后出现



分支，EASY难度到此游戏强制结束，NORMAL和HARD则将迎来最后的战斗。



Stage 8 AIICE HIVE

游戏的最后一个纵向深入关卡，难度相比前面两个要高。在第四个场景里会从屏幕上方的天花板掉落大量的异形杂兵，它们的移动速度颇快而且是打不到的，惟一的躲避方法就是从其头上直接跳过。BOSS战依旧是对付巨大的心脏，而这次在它的周围会有很多的眼球炮台，注意它们在发射子弹之前会先闪白光，看见之后就要立刻起跳躲避，只要节奏稍慢一拍，超快的弹速会让你还没察觉过来就直接毙命。

Stage 9 HARVEST YARD

关卡开始后就是一个BOSS战，这里将要面对一个形似螳螂的怪物，而它所使用的招术多为近身攻击，玩家必须利用抓钩随时在上下屏幕中切换位置与其进行周旋。而之前提供的H弹也能让玩家免去在高速移动中还要瞄准敌人的困扰。之后我们的主角会突入异形身体的内部进行战斗，这段路程很长，而整体构架也给人以一种似曾相识的感觉。经过漫长的征途后终于见到了异形的脑髓部分，而将其破坏则是玩家最后的任务。至于对付它的方法羽纹会直接在"口袋光环"里进行演示，希望大家不要错过哦。



隐藏要素揭密&杂项汇总

《魂斗罗4》里的隐藏要素做得非常厚道，而大部分内容都与"CHALLENGE MODE"（挑战模式）的完成情况息息相关。在任意难度下通关一次就能使挑战模式出现，这里共设置有40个小关卡等待着玩家来挑战，而内容也五花八门，包括在规定时间内到达目的地、限制弹药数又或以100%的命中率要求玩家过关等等，其中部分关卡的难度可以用BT来形容。另外还要说明的是，这里的40个关卡并不是在开始时就全部开放，只有当你完成一个已出现的挑战关卡后才会对应开放一个新的关卡。

隐藏要素	开启方法
获得FC版《魂斗罗》游戏权	完成4个挑战关卡
获得FC版《超级魂斗罗》游戏权	完成8个挑战关卡
可以使用隐藏角色Probotector（早期欧版《魂斗罗》中出于顾虑都是以这个机器人代替人形 主角）	完成12个挑战关卡
《魂斗罗4》的制作人访谈	完成16个挑战关卡
可以使用隐藏角色Lucia（PS2版《真·魂斗罗》的女主角）	完成20个挑战关卡
《魂斗罗3》漫画	完成24个挑战关卡
可以使用隐藏角色Sheena Etranzi（MD版《魂斗罗 铁血军团》的女主角）	完成28个挑战关卡
《魂斗罗4》漫画	完成32个挑战关卡
可以使用隐藏角色Jimbo&Sully（SFC《魂斗罗3》美版的两位主角）	完成36个挑战关卡
开启音乐鉴赏和画廊模式	完成全40个挑战关卡

秘技 说到《魂斗罗》就不得不提到那条脍炙人口的秘技，它在本作里依然有效。不过这次的作用不再是增加游戏生命数，转而自动升级武器威力。具体使用方法就是在游戏过程中按下暂停，然后依次输入"↑↑↓↓←→←→BA"，成功后会有一声提示音乐，之后再进入游戏就会发现手里的武器火力已经达到了最高。顺带一提，该秘技针对NORMAL和HARD两个难度有效，并且每关中只能使用一次，记得别太贪心，不然会遭到报应的哦！

玩后感 回来了！那熟悉的音乐、灵活的操作，蜂拥而至的敌兵，巨大强悍的BOSS，这次的《魂斗罗4》都将再次带您领略那不忍释手的动作游戏快感。而经典的场景画面、熟悉的人物动作会让您重温当年那些激情燃烧的日日夜夜！《魂斗罗4》确实对得起"系列正统续作"这个称呼，各方面的表现都秉承以前作品的优异之处，什么是"魂斗罗精神"？相信体验过本作的玩家肯定会有更清楚的认识。

文 乌冬 美编 小鱼仔



雷曼 疯兔危机2

Rayman Raving Rabbids 2

NDS ◆Ubisoft◆ETC◆2007年11月13日◆美版
◆1～4人◆256Mb◆29.99美元◆无对应周边

疯兔本来是“《雷曼》系列”里的反派角色，但是滑稽的外形和搞笑的行为博得了玩家的喜爱，更想不到的是，现在作为主角的雷曼的人气反而有被那些疯疯癫癫的兔子超过之势。在《雷曼 疯兔危机》获得好评后，系列的第二作也顺理成章地和玩家见面了，不过和前作不同，这次兔子们完完全全成了游戏的主角，想知道这次这些活宝们又有什么令人捧腹的表现，就请接着往下看吧。

游戏概述

在前作里疯兔们想困住雷曼，在经过一通乱搞后始终没有成功，不过这并没有令它们死心，这不，这帮不知天高地厚的家伙们又有了新的阴谋，而且更离谱的是，这次它们的目标竟然是征服地球。疯兔们一到地球就分散在世界各个角落学习人类的文化，不断模仿人类的行为，企图利用人类的技能来达成它们的野心……

本作是NDS的第二作，游戏类型从前作的横版过关变成了更能发挥疯兔搞笑才能的小游戏合集。这次玩家所要做的就是控制它们在世界各地完成它们的任务。不过说真的，这些所谓的可以征服地球的任务除了恶搞之外，真的一点都看不出有征服的效果。

主要小游戏玩法



任务主要分布在美国、中国、日本、欧洲、拉丁美洲和大洋洲这 6 个区域，并且每个版块的任务都有该地区的地域特色，完成一个地区的小游戏后下一个地区的才会开放。小游戏主要由触控笔操作，除此之外麦克也会被用到。下面将筛选每个地区里比较典型小游戏，对其玩法进行解说。

美国



吐萝卜 玩家要控制自己的兔子趁旁边的大叔不注意的时候捉弄它，这位大叔除了会和店员说话外还会睡觉，这都是绝好的恶搞时机，但是如果不幸被大叔看到你把吃过的萝卜吐在他的雪糕上，大大的冰箱就会即刻落在你头上。

中午饭 在工地工作的兔子一到下班时间就要立刻吃饭，午饭被放在只有一条钢筋连接的另一端。而对午饭虎视眈眈还有其他饥饿的兔子们，看来要想吃着午饭还不容易。这个游戏要点在于要有节奏地点击下屏的两个脚印，这样自己的兔子才能像一只箭一样冲在最前面。



欧洲

吃蛋糕 兔子妈妈刚做好的蛋糕一不留神就被后面的三只兔崽子给吃了，而你就是其中一只。玩家要死劲向麦克吹气让自己的兔子赶快把蛋糕吃完，，才能免受来自兔妈妈的棍棒之苦。

电影院 电影院是不能大声讲话的，而这些兔子就像明知故犯一样，不过如果你动作够快，完全可以在大兔子进来时把责任推卸给别的兔子。

日本



剑道 来到日本怎么能不体验一下剑道呢？这个游戏里兔子出剑的频率取决于玩家的点击速度，赢了之后你会发现屏幕也花了……

刀法 试完了剑道，这下可要来真的了，什么？竟然要兔子大爷我切菜，真是大材小用。这个游戏玩法很简单，只需要按照画面提示向相应的方向划去就可以了。

中国

脑透视 想知道兔子们在想些什么？这项研究能帮助你了解兔子的脑袋里的世界。搞半天原来这核桃脑袋装的尽是些马桶塞和大葱之类的东西，难怪了三番五次斗不过雷曼了。



打嗝 用触控笔拖曳将黄色的胃气聚在一起并放在提示的位置，兔子就会打出一个响嗝，实在是恶心至极。

拉丁美洲

兔子摔角 第一步是用触控笔快速地划圈把手中的兔子转起来，待上方的槽满了后就要看准时机点击下屏，接着手中的兔子就会化为远处的一颗星星。谁说摔角运动不能当成铅球玩的？

扫灰尘 杀屏游戏2号，这个游戏需要玩家划动触控笔把遮盖住下屏的灰尘给扫掉，但是屏幕内会有很多气泡多阻碍兔子，一旦碰到就会扣分，讲究速度的同时也要时刻留意气泡的走向，挺考验耐性的。

大洋洲

沙滩录像 这个任务非常考验玩家的记忆力，具体要求为前面兔子喊了一遍后，玩家需按照刚才兔子喊的顺序再重新指一次出来，游戏的难点在于越往后兔子喊的次数越多并且速度越快，只要有一个判断错误就会失败。



关厕所门 我们要帮助正在上厕所的兔子们把门给关上，看来这些兔子的陋习还真多，记得等门全开了后再关上这样获得的分数才会高，关门的同时还要注意路过的兔子，好不悠哉的它会在几处关键的地方阻碍你的视线。

连星座 需要玩家用触控笔连出上屏给出的星座图案，游戏要求起始位置不能调换，线要碰到所有的连接点，中途不能提起笔。没达到以上任何一条都会视为失败，比较好的方法是先练习几次把图型记下。不过请不要弄错了，这个游戏考验的并不是玩家的星座常识，因为兔子所看到星座都是一些正常人看不到的马桶塞座和苍蝇拍座等等。

任你摆弄的疯兔

在完成每一个小游戏后，玩家会获得用来给疯兔打扮的道具，其中水手服，马桶塞、长葱等恶搞道具应有尽有。除了用道具装扮，还可以用画笔在兔子身上涂鸦，玩家可以根据自己的喜好或者恶趣味打扮出符合自己品位的兔子造型。或者当你心情不好的时候，甚至还可以用拳套拿它来出气，又或是用羽毛挠它的痒，这只兔子除了惨叫以外，就只能乖乖让你欺负了。



玩后感 本作不失为一款休闲佳作，主模式难度适中，只需短短几分钟，你就会被那只欠揍的兔子给逗乐；如果怕不够耐玩，本作的分数模式绝对能让你彻底抓狂，它的杀屏程度不亚于任何一款同类型游戏，有信心的玩家不妨尝试一下。顺带一提，本作还有联机模式，当三五知己聚在一起时，用各自的兔子来上几场比试也是十分有意思的。

文 richter 编 羽纹 美编 小鱼仔

三国志DS 2

三国志DS 2

NDS ◆KOEI◆SLG◆2007年11月1日◆日版 ◆1～8人◆256Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。是非成败转头空。青山依旧在，几度夕阳红。白发渔樵江渚上，惯看秋月春风。一壶浊酒喜相逢。古今多少事，都付笑谈中。”想必，每一位喜欢《三国演义》的玩家，都知道这几句话出自哪里。经历了延期的《三国志DS 2》终于在出现在玩家眼前，这款以《三国志4》为蓝本进行重制的作品，在各方面都显得更为成熟。

在群雄割据的年代里 向着制霸大陆的目标发起挑战吧！

出色的画面&操作



作为在NDS平台上的第二款“《三国志DS》系列”作品，本作在画面上延续了前作的风格并在细节部分进行了优化，给人以一种清爽明快的感觉。另外，角色的头像全部沿用至《三国志11》，并且为迎合掌机平台独特的氛围，各角色在遇到某些剧情时还会有两眼发呆、大汗淋漓等夸张的表情，让玩家在严肃的游戏环境下也能有独特的轻松体验。除此之外，本作在“一骑讨”方面也下足了功夫，除了有精美的2D表现画面外，还有极具观赏性的动画演出，让玩家深刻体会到该系统的魅力。

说完画面，再来看看游戏的操作，说来这部分内容简化了不少，大部分功能可以交给电脑自动完成，为玩家节约了时间。城池总览、武将总览、资金兵粮等信息都在上屏显示，X键还可以翻页查看，双屏很好地将大量信息有序地显示开来。战斗完全可以用触控笔操作，上手简单。后期城池数量较多时可委托给政治数值高的手下管理，玩家只要管理一些核心城池的内政即可，减少了很多繁杂的工作，使游戏节奏有所加快。

充实的游戏内容



本作的游戏内容可以用“厚道”来形容。有传统的“统一中国”模式，这里需要玩家在六个时代不同的剧本里任选一名君主来进行游戏，而最终目的就是实现中国的统一。另外，厂商为照顾初次接触本系列的玩家而加入了“军事指导”这个入门模式，在这里的三个剧本里，新手玩家只需要按部就班地跟着系统指示走，那么就能学习到很多基础知识。既然照顾了新手玩家，光荣当然也不会忘记了系列的老鸟们。“挑战模式”的加入也让各位高手们也能玩得尽兴。在这里提供的五个挑战剧本里，玩家必须在系统规定的时间内完成游戏的目标，由于给予的时间比较短，如果能以最快速度来通关的话，那也是对自己实力的一种肯定。另外，除了每个剧本开始时会有时代背景的解说外，游戏也设定有大量的历史事件，如“孙刘同盟”、“五虎大将”等等待着玩家去深入挖掘，耐玩度也充分得到保障。

丰富多采的人物特技



在本作的登场武将中，有着能充分发挥角色在战斗或内政方面个性风格的技能系统。其中“同讨”、“落雷”等战斗用技能这些是对作战有利，而“外交”、“人材”这些则是在进行内政的时候会产生作用的技能。在本作中出现有42种不同类型技能，这中间有18种是全新追加的，比如能够提升计谋成功率的“鬼谋”、战斗中气力消耗减半的“霸王”等等，新增的技能使本作的战略性更上一层楼。

除此之外，游戏还导入了“武将组队”系统：在战斗中玩家可以将大将和副将组合成最多三人的部队，此时可以透过不同武将之间的技能形成连锁攻击来一口气打倒敌人。举个例子来说，像是具有穿越对象部队能力的“突破”，如果配上让远处着火的“火矢”，那么就能在一回合内连续使出两轮弓矢攻击。如何搭配出更合理的技能组合，这就需要玩家努力去探寻了。

本作的武将单挑部分是采用即时的方式来进行，而胜负的关键则体现在“必杀技”的运用上，玩家必须视时机来施展“愤怒”、“看破”等必杀技，这样才能就有机会一口气逆转局势。

厚道的联机内容



《三国志DS 2》对应Wi-Fi网络连接，玩家可以通过这项功能来取得一些特殊的武将，像刘邦、项羽、韩信、乐毅等跨时代武将也都能在游戏里登场。如果玩家将这些得到的将领传给同伴，那么在其能力会小幅上涨的同时，自己还会依照分享次数而取得意想不到的珍稀道具。此外，本作最大支持8人同时在线游戏，有条件的玩家千万不要错过这个崭新的三国志世界。

珍稀道具资料一览

道具名称	所属类别	附加效果	获得方法
飞刀	武器	装备者武力+3	分享武将10次
六韬	书物	装备者知力+3	分享武将10次
李广之弓	武器	装备者增加“火矢”和“乱射”两个技能	分享武将25次
马上枪	武器	装备者增加“突击”和“突破”两个技能	分享武将25次
霸者之杯	特殊	装备者拥有全技能	分享武将50次
跳鲤之护符	特殊	装备者全能力+10	全人物图鉴收集完成
羽扇	特殊	发动连锁攻击的几率上升	全人物图鉴收集完成

全特殊武将取得条件

游戏中的特殊武将共有60名，这其中的3/4是通过下载来取得(包括15名历史人物和30名三国人物)，官方每天只会开放6名角色，而玩家最多只能从中选择3人进行下载，注意想通过修改NDS的内置时钟达到再次下载的行为在这里是行不通的。剩余的15名皆为女性角色，其中包括貂禅、大乔等人，她们的具体获得方法为：完成“统一中国”模式，奖励2名；挑战模式全制霸，奖励6名；人物收集率达到10%，奖励2名；人物收集率达到80%，奖励5名。



作为一款历史游戏，光荣在《三国志DS 2》里增加各种要素足以看出厂商的制作诚意。下载方面的内容做得格外厚道，玩家间互传角色可以增加他们的能力也算是稍微弥补了一下本作无法育成人物的遗憾。此外，本作在配乐方面承袭了系列的传统，无论是激昂的战斗BGM，还是婉约的剧情配乐，都给人以恰到好处的感觉。如果您是“《三国志》系列”的忠实爱好者，那么请你无论如何也要体会一下这款保持有原作风貌但又给人以新奇感觉的复刻作品。

掌上斗士史话

掌机格斗游戏的进化与发展（下）

在上一辑的专题中，我们一起回顾了GB时代掌机格斗的历程。在那个时代，无论是GB、GBC、WS还是NGP，厂商制作格斗游戏的过程，都可以说是一场与主机机能之间的较量。无论是饱受非议的删减人物、简化场景，还是深受好评的Q版形象、简化输入，其实都是厂商为了应付当时低下机能的权益之计。在当时，再优秀的掌机格斗也完全无法和街机的原作相比，想指望用掌机来练成绝世神功，在街机厅里称霸一方是完全不可能的。不过随着机能更强的新掌机逐渐推出，无数格斗游戏出现在掌机玩家的视野之中。这其中有些是尽力向街机原作靠拢，以形似神更似为卖点，也有些以独特的系统、与众不同的玩法做招牌，更有些游戏将格斗游戏一贯严谨的出招判定等内容全部抛弃而独成一派。格斗，这个原本代表了一种游戏类型的概念正在渐渐模糊……

文 Nebel 编 马修 美编 紫枫



方兴未艾

新机能下的尝试与进步

在经历了GBC时代的沉寂后，掌机FTG陷入了一个低谷，机能不足让游戏的发展遇到了瓶颈，新的主机成为了玩家与厂商共同的期待。终于在2001年3月21日，任天堂的新一代掌机GBA面世了。这部超越了以往所有掌机的掌上宠儿也为掌机格斗游戏带来了一个新的天地。

第一个吃螃蟹的厂商是Capcom，在GBA问世后不久，Capcom便宣布要将1993年推出的街机经典大作《超级街头霸王2》重新制作后移植到GBA平台上。在经历了对GB版《街头霸王2》的失望后，玩家们对Capcom制作掌机格斗游戏的诚意有了深深的怀疑，即使后来素质不错的《街头霸王 ALPHA》也没有给Capcom挽回多少颜面。并且，这时也没人敢相信在一台掌机上能出现一款像模像样的《街头霸王》作品。不过Capcom确实做到了，《超级街头霸王2 苏生》反映出了Capcom的诚意与实力。

"Revival"是本作的副标题，这个词的意思不仅仅是"苏生"，更有重振、复兴的意味。在《超级街头霸王2》10周年之际，Capcom将这款游戏重新移植到GBA上，不仅是想让这个系列得到苏生，更可能是想借着新掌机的推出，再次掀起掌机格斗游戏的热潮。毕竟GB时代Takara的大头格斗"《热斗》系列"的流行程度完全超出了人们的想像，Takara与SNK可以说是名利双收；而Capcom的几款作品却大多遭遇了粉丝的口诛笔伐最终消失在人们面前。后来由于SNK将自家的格斗游戏收回自家不成器的掌机之上，而使大市场范围内掌机格斗这个游戏类型陷入了沉默。在GBA推出之后，各厂商都暗自摩拳擦掌想要尽快抓住这块空白来抢占市场。而Capc om则成为了当时的领军人物，这个"Revival"的副标题正是它重振掌机格斗雄风的宣言。

《超级街头霸王2 苏生》保留了街机版包括真豪鬼在内所有的人物和所有的招式，集成并加强了原作判定系统的平衡性，单就这一点而言，这就已经是一款十分优秀的格斗游戏了，而游戏的亮点却不仅限于此。首先，游戏中的场景和人物肖像全部得到了重新绘制，以往略显单薄的人物肖像换做了硬派干练的造型，新加入的场景也都是风格迥异，给人一种全新的感觉。其次，作为掌机游戏，《苏生》不仅包括了与电脑对战的"街机模式"，更是加入了训练模式、生存模式和时间挑战模式等多种游戏方法，让游戏性得到了丰富。不过游戏的缺点也显而易见——一向使用六个按键的"《街头霸王》系列"操作在GBA上无法完美地重现，所以游戏的手感虽然继承于原作，但是别扭的按键却将这厚重的手感破坏了不少。在机能的进步下，操作，这个掌机的另一大硬伤又凸显了出来。

▲经典的拆车模式，充满怀旧感的《苏生》是当时不少玩家购买GBA的理由。



▲游戏的细节处理很到位。在被电到后，游戏背景还有个简单的模糊特效。

原本在"《热斗》系列"风行的年代，即使用GB的两个按键来操作，玩家也没有觉得有多不自然，这一方面是因为当时的玩家并不会刻意去挑游戏的毛病——在掌机上能玩到格斗已经不错了；厂商也会刻意简化出招的方





▲虽然都采用了Q版造型，但《K-1》的手感与“《热斗》系列”相差甚远。

法来适应玩家；不过更主要的原因在于，Q版格斗更多注重的是喧哗的趣味性，本身就不以严谨的输入判定作为卖点。《苏生》在画面、系统等方面都还原了街机原版的风格，玩家自然而然地会要求操作也达到原作的水平。可是GBA的L键位于左手的位置，在操作方向键的同时很难顾及，所以基本可以说只有A、B、R三个键可用，对于像《街头霸王》这样需要六键操作的游戏就显得捉襟见肘了。《苏生》处理这个问题的方法是用了以往掌机格斗的传统方法：用按键时间长短来区别不同强度的拳脚。在这个基础上又加入了简化出招的系统，让玩家更容易用出华丽的必杀技。虽然这是个讨好玩家的好办法，但是对于真正想练成高手的玩家来说，《苏生》的操作手感仍然无法达到“专业”的要求。

有了《苏生》成功的前例，其他厂商也开始纷纷把目光投向了GBA平台。按照“惯例”，Acclaim的“《致命格斗》系列”也在GBA上发售，这款移植自《致命格斗3》的《致命格斗ADVANCE》继承了系列一贯的风格：简陋、粗糙、生硬的手感和鲜血乱喷的画面，这并不会给玩家留下什么深刻的印象。另一个不太成功的尝试是Konami推出的原创作品《K-1 口袋大奖赛》。K-1是在日本兴起的一种搏击比赛，深受日本年轻人的喜爱，这款《K-1 口袋大奖赛》就使用了真人作为卖点来吸引玩家。可是在进入游戏后玩家就会发现，游戏中只不过在过场的时候会有真人选手的照片，而比赛中则延续了GB时代的Q版角色设计。不过游戏无论系统、手感、画面表现还是爽快程度，都没有给人留下深刻的印象。虽然游戏的素质可以算是二线游戏中的精品，但还是很快就在各种类型的游戏大潮中消声匿迹。后来Konami又推出了续作《K-1 口袋大奖赛2》，虽然素质比前作高了许多，可是，玩家真正期盼到来的并不是这种可以说是“无关轻重”的二线作品，而是另一款可以与《街头霸王》分庭抗礼的重量级大作。

在被自家掌机拖累至破产，甚至被并购的下场之后，SNK经历了无数的变革。无论是说它借尸还魂也好，还是说它浴火重生也好，玩家并不会被这些业界的内幕所左右，他们期盼的只是一款掌机《格斗之王》的到来。毕竟在GB时代，Takara的“《热斗》系列”在掌机玩家中培养起了一大批格斗游戏——尤其是《格斗之王》的支持者，喧哗的打斗与爽快的连技就是这些玩家想要在掌机上看到的。《格斗之王EX 新血》就这样在千呼万唤下公布了。从官方放出的消息来看，这将是一款以《格斗之王99》为蓝本开发的作品，和《超级街头霸王2 苏生》一样，游戏采用了完全还原街机的画面风格，而不是以往深受好评的Q版造型。而且在系统方面也将尽力向原作靠拢，力求在掌机上表现出原作的魄力。

虽然SNK再度向任天堂投怀送抱，但它仍然没有亲自操刀来制作，而又是将作品授权给了MMV来开发移植。平心而论，《格斗之王99》本身就是一款试验味道浓重的作品，游戏素质在整个系列中处于中游位置，根据它来移植《格斗之王EX 新血》本身可能就不是个很好的选择。再加上负责开发游戏的MMV更是将游戏外包给了一个名不见经传，更是没有制作格斗游戏经验的公司Artoon来制作，这无疑是给《新血》的游戏品质问题埋下了隐患，也让人们在愿望被满足后的喜悦心情中有了些许不安。





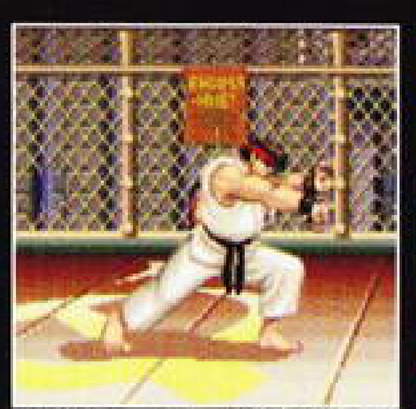
■同一时代的另一款掌机WSC上还发售过两作《罪恶装备 Petit》，人物大头化，剧情恶搞化，但是游戏的招式、手感并没有缩水，还加入了新角色。不过由于WSC的影响力有限，这两代作品也未有什么太大的名气。

在游戏发售后，这些许不安变成了摆在玩家面前的现实。《新血》完全不像是“《格斗之王》系列”的成员，而像是一款被半途摆上货架的半成品。手感生硬、判定古怪还有画面掉帧等问题还可以理解为厂商的技术实力不够或是缺乏制作经验，但是从难以入耳的音乐和少得可怜的招式语音就能看到制作者诚意

啊都根！波动拳！

说起街霸中隆的招牌招式，那莫过于输入指令为“下、前＋拳”的波动拳了。虽然发动原理不明，但是看着一团斗气脱手而去袭向敌人总是给人一种很爽的感觉。尽管每作中波动拳的出招指令都一样，但是动作却略显不同。这里为大家放上比较知名作品的对比图。





▲到了二代，隆的动作看起来就自然得多了。

◀ 最初隆的形象非常简陋，完全不象一介高手。



▲《街头霸王2X》的画面，和二代原版似乎没有什么太大的差别。



▲《街头霸王 ZERO3》里的隆年轻了不少，动作也显得不那么死板。



▲到了《街头霸王3 三度冲击》里隆沉稳的动作就已经颇具大师风范了。



▲《街头霸王 电影版》里的姿势似乎学自初代，非常不自然。



▲大头版的隆依然满脸严肃。



▲《苏生》中的动作来自二代，但颜色鲜明了不少。



▲《街头霸王 ZERO 3↑》则完全保留了《ZERO3》的原貌。

的不足。如果再看看这游戏中多如牛毛的大小BUG，让人实在怀疑这款游戏的制作过程中有没有人为游戏的素质把关。在拿到游戏之后，即使是《格斗之王》的死忠也感觉对本作无话可说。这款作品给SNK，也给掌机格斗游戏的历史抹下了一个重重的污点。

与此同时，其他格斗游戏也以一副有心无力的态度呈现在玩家面前，像是画面、角色数量全部大幅缩水的《罪恶装备X 进化版》，或是系统可圈可点但表现力太差的《双刃》等。但其中最具代表性的莫过于Namco的《铁拳ADVANCE》。本来玩家们对Namco一贯120%的移植效率抱有很大的信心，相信这款移植自《铁拳3》的作品会给掌机玩家带来一个3D格斗的新世界。不过事实证明，Namco可能过高估计了GBA的机能，玩家看到的只是一个充满了马赛克和粗糙特效的游戏，人物的动作几乎完全看不清楚。仅仅有10名角色、无数招式被删减，连传统的四键操作都被简化为了“拳、脚、投”三键。在玩过之后就会发现，虽然游戏努力地保持《铁拳》的神韵，但是硬件的限制让制作者根本无法表现出想要实现的效果。这样的结果就是无论是系列的老手还是刚刚接触“《铁拳》系列”的新玩家，都对本作充满了失望之情。玩家在这时形成的掌机《铁拳》怨念在若干年后才得以消解……





▲在《新血》中，掉帧严重和动作僵硬的毛病直接反应在画面上。

在这些作品的背后，玩家对掌机上的格斗游戏越来越没有了信心。在GB时代，由于机能所限，厂商大多将制作游戏的重心放在增加游戏的可玩性上，Takara就是一个杰出的代





▲像似了《铁拳 3》的标题画面让人完全不忍去回忆那粗糙的游戏内容。

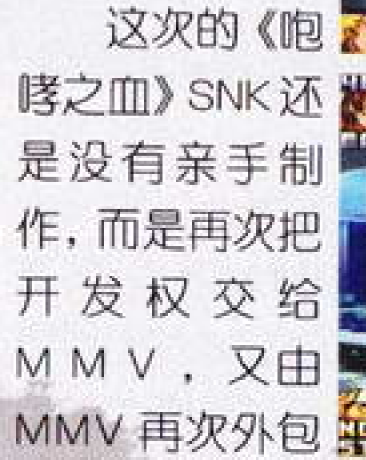
表。在画面、音效没有充足表现力的时候，将画面等因素简化，同时将手感等更重要的因素努力做好，虽然无法媲美街机，但也是可玩性很高的作品。反观在机能进化后，无论是由于对新机能的不熟悉，还是由于将开发重点放在了表现力度上，造成的结果都是画面有所进步，游戏性却下降了的结果。而且在 2002 年前后，正是三大家用主机奋力拼杀的年代，比以往更广阔的市场也让游戏厂商大多将开发的重心放在了家用机游戏上，这更使原已略显萧条的掌机格斗再度备受冷落。在这样的一个环境下，Capcom再一次站了出来，这次它带来的是《街头霸王 ZERO3 ↑》。

街机版《街头霸王 ZERO3》是一款在现在看来都很复杂的游戏，且不说繁多的人物与招式，单单每人 3 个不同的系统就足以研究很长时间。在被移植到了PS后，游戏还加入了丰富多彩的游戏模式，如果能在GBA上将这些全部实现，那就可以说是一件小小的“奇迹”了。不过 Capcom 凭借着自己强大的技术实力，让这件看似不可能的工作成为了可能。《街头霸王 ZERO3 ↑》给人的感觉只能用两个字来形容：惊艳。虽然是在GBA小小的屏幕上，但游戏画面的精细程度仍然直逼街机版原作，无论是人物出招时的特效，还是游戏进行时的场景，都非常细腻，几乎感觉不到帧数的丢失。尤其是在最后对“警察”的战斗中，场景中不断有雨点飘过，BOSS 也时常会发动华丽的全屏攻击必杀，但是游戏也不会因此而拖慢，整个过程都非常流畅。手感方面Capcom更是下足了功夫，游戏针对 GBA 的按键做出了彻底的优化，各种可以轻松用出的必杀技让游戏的爽快程度得到了进一步的提高。严谨的判定和完善的系统，这些优秀格斗游戏必备的要素自然也都没有缺少。

最值得一提的是，在掌机格斗普遍削减人数的时候，《街头霸王 ZERO3 ↑》却反其道而行之，在原作的基础上更增加了4名新角色，其中包括了“《街头霸王 3》系列”中人气很高的强力角色阴，武神凯的同门师妹真希等等，这不能不说体现了Capcom的强大开发实力。游戏除了音效有所欠缺以外，就很难挑出什么毛病了。《街头霸王 ZERO3 ↑》让玩家们无不欢呼雀跃。这样制作精良的“专业”格斗游戏，让玩家对掌机格斗再一次燃起了希望，也让其他厂商开始重新审视自己对掌机游戏的制作态度问题。终于，重组后的 SNK Playmore 在几个月后发售了 GBA 上的第二款作品——《格斗之王 EX2 咆哮之血》。









这次的《咆哮之血》SNK还是没有亲手制作，而是再次把开发权交给 MMV，又由 MMV 再次外包给了一家叫做 SUN-TEC 的小公司来制作。其实平心而论，小公司不一定没有制作实力，可能只是缺少一个展示自己的机会和来自成功大公司的指点。SUN-TEC是一个幸运儿，它不仅被委以《格斗之王》这样一块金字招牌，更有制作以往街机《格斗之王》的原班人马监督《咆哮之血》的整个制作过程，再加上自身的努力，《咆哮之血》将前作留下的所有阴影扫得干干净净，也算是给SNKP争了一口气。游戏以《格斗之王 2000》为蓝本来制作，角色方面加入了几位原创人物，虽然总人数比





▲在掌机小小的屏幕上能看到这样原本属于街机的场景，让人怎能不感叹良多。

前作要少，但是全部人物都可以实际使用，而不像前作一样有三分之一的角色只能作为援护出现。游戏不仅保留原作中人头攒动的水族馆、风沙满天飞的沙漠等场景，新添加的一个原创场景看起来也是魄力十足。最重要的是，《咆哮之血》几乎完全保留了原作的手感，招式判定也比较严谨，玩起来像是一款真真正正的《格斗之王》作品。

《咆哮之血》在掌机格斗玩家中也引发了强烈的反响，喜爱《格斗之王》的玩家更是欢呼雀跃，这款高素质的作品证明了自己，也证明了在掌机上完全有条件制作出优秀的格斗游戏。可以说，《格斗之王EX2 咆哮之血》和《街头霸王 ZERO 3 ↑》一起将GBA上的格斗游戏推向了新的巅峰。不过在这个时候，却有一个不祥的声音在厂商之间回响着："格斗死了。"在经历了90年代的辉煌后，随着街机事业的萧条，以街机厅为主战场的格斗游戏也随之呈现出疲软的态势。两大2D格斗系列前途不容乐观：一方面，重组后的SNKP好像失去了往日了灵气，新推出游戏的影响力越来越小；另一方面，Capcom忙于家用机上数款大作的开发，对于格斗游戏的市场需求只用"移植"这个万金油来应付。3D格斗的日子也并不好过，新推出的作品无法盖过系列前作的口碑，让SEGA、Namco也处于了一个尴尬的境地。尤其在非"死忠"的游戏玩家眼里，格斗游戏的系统、操作日趋复杂，核心玩家与大众玩家的水平也越拉越远，这也让新手玩家稍一尝试就放弃格斗成为了一个屡见不鲜的事实。如何拓宽用户市场？如何吸引老玩家？如何将格斗类型发展下去？这都是摆在厂商面前的问题。一场变革正在酝酿之中……

雾里看花

变革中的分歧与完善

其实格斗游戏从以往街机厅里的人人有份变成了现在的曲高和寡，一个重要的原因就是格斗游戏的门槛越来越高，上手难度也变得比普通游戏要难——角色数量越来越多，游戏系统越来越复杂，各种名词术语也让人摸不着头脑。想学会玩一款这样的格斗游戏，没有数十甚至上百小时的练习是根本没可能的。在这一点上，可以说这些游戏已经违背了格斗游戏最初的目的：轻松有趣的对抗。加上GBA有限的机能几乎已经被挖掘殆尽，GBA上的正统格斗游戏再难有什么提高了。在意识到了这一点后，不少厂商都开始暗自为更新一代的掌机做起了准备，就这样，随着NDS和PSP两款新锐掌机渐渐浮出水面，各式各样的异种格斗游戏开始出现在人们的视线之中。


▲街机厅，是个给人留下无数美好与不美好回忆的地方。

其实在GBA时期就有不少这样的"另类"的格斗游戏。在GBA早期就有一款叫做《烈火之炎》的乱斗类游戏。虽然游戏还带着一些传统格斗的影子，但是动作游戏成分的介入让游戏比一般格斗来得杂乱得多。后来更有一款可以支持4人同时混战的游戏《圣石小子 光与暗的大决战》，后来还有一些由动漫改编而来的游戏。这些游戏虽然也是打着格斗的旗号，但是玩起来却有些不一样。首先，这类游戏一般都可以多人混战，4名角色在整个场景中上窜下跳也都很正常。其次，有别与传统格斗的控制方法，这类游戏经常把"跳跃"设定为一个单独





▲《烈火之炎》和《圣石小子》一、二代有两个共同的特点：色彩清新，角色可爱

的按键，而把方向键空出来做招式组合之用；出招方法也有异与其他拳脚分明的格斗游戏，一般都是连续地按一个键或者是几个键就能使出各种招式和必杀技。再次，这类游戏的招式、判定等也不是非常严谨，游戏的重点也不在于此。这些“另类”的格斗游戏一般都是以动漫改编、人气角色、喧哗的打斗和华丽的画面等要素来吸引玩家，而且上手容易，也不需要做什么练习就可以玩。逐渐演化的过程中，这个类型有了个自己的名字，叫做“乱斗”。

GBA时期的乱斗类游戏并没有什么十分优秀的作品，所以也未能吸引太多人的目光。在2004年和2005年，PSP与NDS两大掌机双双问世。拥有强大机能的PSP让掌机游戏的表现能力达到了一个新的高度。而充满创意的NDS则给掌机游戏带来了一个革命性的新思路。掌机游戏进入了一个与以往完全不同的世界，这样的改变也让乱斗类游戏大放异彩。最先引起人们注意的，可能就是NDS上的《JUMP超级明星大乱斗》了。《少年JUMP》是日本有名的漫画周刊，曾连载过《龙珠》、《北斗神拳》、《海贼王》等无数超人气漫画，《JUMP超级明星大乱斗》就是将数十作这样的著名漫画中的人物聚集一堂的乱斗类游戏。它不仅回避了以往格斗游戏上手难的缺点，而且选用了玩家喜闻乐见的漫画作为题材。想像一下寒羽良和小杰之间的猎人对决，或是星矢与健次郎两人的斗士之战，都是玩家们梦想见到的场景。为了满足玩家这样的愿望，制作者特意设计了漫画卡片系统，游戏中NDS的下屏里显示着一页漫画，其中的格子里就是各漫画中的角色，在战斗中触摸这些角色不仅能获得一些特殊的效果，更能发动他们各自的招牌必杀技打击敌人。游戏的手感虽然略显生硬，但是操作方式很简单，配合触摸屏就能打出很华丽的连技。游戏的演出效果很到位，一些特效都是用漫画的手法来诠释，各种必杀技更是再现了原作中的热血场面，让玩家无不深受感动。





▲《JUMP超级明星大乱斗》和续作《JUMP究级明星大乱斗》给乱斗类游戏增添了不少光彩。

这款让名角们聚集一堂展开混战的《JUMP超级明星大乱斗》在玩家间获得了无数的好评，也对格斗游戏这个类型产生了不小的影响。虽然是一款乱斗类游戏，《JUMP超级明星大乱斗》的系统仍然算是比较完善的。游戏里判定并非十分精确，但是人物的招式并不多，所以这个问题并不明显。而人物间的平衡性也是需要通过玩家自己配置漫画卡片来调整，孰强孰弱都是玩家说了算。制作者巧妙回避了这些格斗游戏中最难把握的问题，而将游戏的趣味性放大，更用人气漫画来吸引眼球。《JUMP超级明星大乱斗》获得了玩家的一致好评，这样一款优秀作品也为以后乱斗类游戏的发展作出了表率。在这之后，更多的乱斗类游戏出现在人们的视野之中。



作为一台本身就以“异质”为

卖点的掌机，NDS成为乱斗类游戏发扬光大的平台，有着两个重要原因。其一就是NDS的用户中包括了许多对游戏接触不多的非核心玩家，大多是由动漫改编而来的乱斗类游戏题材很容易被接受，玩起来也很简单，所以会受到玩家的欢迎。其二则是游戏操作方式的改变，以往的掌机格斗游戏为了让玩家更容易用出必杀技，就在简化操作上下了不少功夫。GBA上的两作《街头霸王》或是可以将出招方式设置为“方向键+拳”来使用普通的必杀技，或是可以将超杀设置为“方向键+拳+脚”的方式；《格斗之王》的操作则更具创意，游戏在普通拳脚之外又独立出了一个必杀键，用方向键与之简单组合就能轻松用出各种必杀技来。虽然NDS的十字键并不怎么适合“搓招”，但是它的触摸屏给简化操作带来了很大的便利，在NDS早期的作品《龙珠Z 舞空烈战》中就有了触摸屏幕来发动换人、援护攻击的设定，不过游戏中这样的操作方式并不常用。真正将触摸操作融入格斗游戏中的是SEGA制作的《Bleach 驰骋苍天的命运》，这款由动画改编而来的作品吸取了当年同样由SEGA出品的《幽游白书 魔强统一战》中的许多优点，趣味十足的双线作战、优秀的打击手感、华丽的必杀技都是值得称道的特点。而游戏最大的特色莫过于它的出招方式，游戏中角色的所有招式都显示在触摸屏中，只要轻轻一触就可以随时发动。





▲《改造节奏大战 龙剑战记》是一款以音乐为主题来进行打斗的乱斗类游戏。利用音乐节奏来连招的设定颇具新意。

秘技宝典！格斗出招表大揭秘！

作为格斗游戏，出招表是每个玩家都会烂熟于心的。和Capcom不同，其他厂商在推出游戏的掌机作品时大多会将出招表置于游戏中供玩家查阅。不过不同游戏的出招表可都是各具特色的。



◀《咆哮之血》里京的出招方式，有了单独的必杀键，出招变得方便多了。





▲《铁拳5》里的新角色Lili的出招表。Lili一共有63招，不过这个数量让她在《铁拳》中成为了招数最少的几个角色之一。



▲《罪恶装备 XX》中Zappa的出招表，他独特的召唤系统中存在着复杂的变化，这让整个出招表看起来有如天书。

▲《Bleach》的主角黑崎一护的出招表。表中没有操作方式，只需要直接触摸就可以发动必杀技了。

靠触摸来出招，听起来是个很奇怪的想法，这样和传统格斗完全不同的控制方法其实并非是某位游戏策划随便一拍脑袋就想出来的，而是根据硬件条件和用户需要而得出的结论，毕竟NDS的触摸屏不是摆设，在当时推出一款完全不支持触摸的游戏会显得略欠诚意，所以无论游戏类型和触摸有没有关系，厂商也多少会给游戏加入一些触摸操作的成分。对于格斗游戏来说，虽然格斗游戏主要是靠按键操作来进行，但是掌机上的操作困难和对触摸操作的需求促使厂商作出了“触摸必杀技”这样的改变。虽然说起来这只是很简单的一个设定，但是却让游戏一下从“操作复杂难上手”的诟病中摆脱了出来，可以说对于掌机格斗有着十分深远

的影响。在后来NDS的乱斗类游戏中，几乎都采用了“触摸必杀技”的操作方式。

除了乱斗类游戏之外，各厂商还推出过一些实验性的作品。像SCEA就为自家掌机制作过一款很另类的格斗游戏《拳道》。和一般格斗游戏只争胜负不同，《拳道》中玩家最终的目的只是获得更多的金钱，而赚钱的方法可以是赢得比赛，也可以在赌场买对手赢再故意输给对手。游戏中角色不能移动，只能靠躲避和反击来击中对手。这样古怪的设定表明游戏只是一款试验性的作品，无法给玩家留下什么深刻的印象，只有其独特的系统让它有了区别与其他游戏的特点。而根据动漫改编的《Bleach》、《Fate/老虎斗技场》等系统不甚严谨、纯FANS向的游戏也不能为格斗类型带来什么深远的影响。厂商们对于格斗游戏的探索仍然在继续。

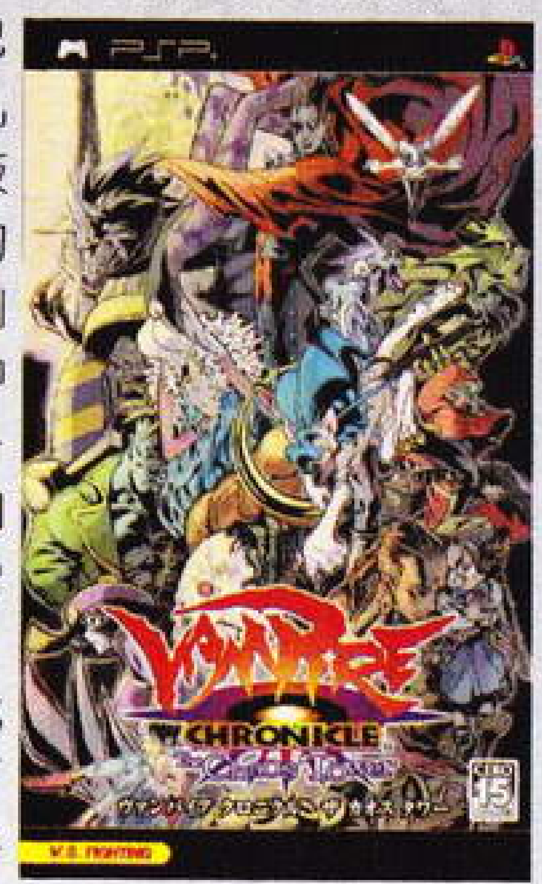


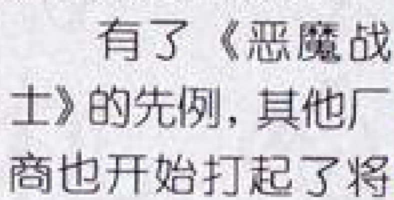


▲《Bleach》和《老虎斗技场》中的战斗画面。

在乱斗类游戏发展的同时，传统格斗其实也在不停的前进。虽然这些剑走偏锋的乱斗在一定程度上受到了市场的喜爱，但传统格斗游戏的需求依然还是有的。各厂商也知道，想做出一款游戏来获得所有人的喜爱是不现实的，对于要推出的游戏必须精确定位其受众，针对用户群体来进行游戏的策划和开发。在乱斗类游戏将目标瞄准了非核心玩家时，核心玩家的需求也需要有相应的核心作品来满足。现在的掌机机能已经今非昔比，在新一代掌机刚刚发售的时，市场就已经向各厂商提出了一个问题能否在掌机上享受到家用机一样华丽的表现效果与街机一样专业的系统呢？

让时光倒流回PSP刚刚发售的2004年底，那时候其实就有厂商站出来回答了这个问题。这个厂商就是Capcom，而它拿出的试金石则是以往相对人气平平的《恶魔战士》。Capcom这样做也可以理解：如果作出的游戏没有想像中的那么好，那也只是会让《恶魔战士》遭到些许恶评无关痛痒；要是最后的品质不错，继续向PSP移植其他格斗类型的游戏也就不成问题了。就这样，《恶魔战士编年史 混沌之塔》与PSP同时发售了，虽然游戏推出后反响并不是非常强烈，但是游戏本身的素质却是很出色的，且不说游戏继承了街机原版的手感和系统，单单从画面来看就已经达到了和原版几乎一样的程度，原版中奇幻风格浓重的画面在PSP上得到了完美的再现，各种击打的特效更是一样不少，游戏更是加入了其他要素来增加游戏的可玩性。





有了《恶魔战士》的先例，其他厂商也开始打起了将格斗游戏完全移植的主意。像是Sammy就携着自己有着“最华丽2D格斗”称号的“《罪恶装备》系列”也向PSP发起了进军，这个充斥着人物高速运动和复杂击打特效的游戏无疑是对PSP的又一次考验，这款登陆PSP的作品并没有像其他移植作品一样更换一个名称或加上个后缀，而是直接沿用了游戏的原名《罪恶装备XX #Reload》，由此就可见厂商对于游戏移植度的信心。和《恶魔战士》将游戏画面直接拉伸到16：9不同，《#R》将原作画面上端裁去了一小部分使游戏适应了PSP的画面比例，这样来来，画面中人物所占的比例很大，显得魄力十足。游戏的手感、判定等系统关键要素更是完全保留自原版，包括少许几个良性BUG都也继承了过来。几乎没有任何缩水的《#R》让所有人都认识到，掌机已经有了完全移植街机游戏的能力。

不过说起真正的掌机格斗扛鼎之作，这个头衔只能归属于《铁拳5 暗之复苏》。在经历了GBA时代不成功的尝试后，Namco这次也是铆足了气力要再次证实自己的功力。以往的《铁拳》都是从街机直接移植到家用机平台，所以《暗之复苏》会移植给PSP的消息放出后引起了不小的震动，而制作者的解释则是说在PSP上可以加强玩家间的对战。虽然玩家都心知肚明游戏以后肯定会移植到家用机上，但PSP版《暗之复苏》的素质却让无数粉丝心甘情愿地掏出了钱包，“120%移植”就是形容这款作品最简单明了的说法。虽然人物和场景的建模由于机能所限略有缩水，但是原版整套复杂且完整的判定、招式系统完全没有任何删减，让游戏

性得到了完全的保留。不仅如此，游戏又加入了各种游戏模式供玩家选择。在自己的掌机上练成盖世神功不再是无聊的梦想了，在PSP上修炼成熟后再转战家用机或是街机，只要适应了操作就一样是一代高手。

在《铁拳》的成功后又出现了不少这样"忠于原作"的移植作品。Capcom将已经炒了无数遍的冷饭《街头霸王 ZERO3》又移植到了PSP上，这次的名字沿用了GBA版的风格叫做《街头霸王 ZERO 3↑↑》。虽然游戏也是完全移植并追加了要素，但是游戏画面仍然是被直接拉伸到了16:9的比例，这样的画面不仅让人很难把握距离以至于影响了手感，也让这盘已经让人吃得有点腻了的冷饭变得更没有热度。Sammy则是给《罪恶装备XX SLASH》套上了一个清版过关游戏的马甲，改叫《罪恶装备 审判》。虽然厂商打着卖动作游戏的旗号，但是大家却都是冲着里面完全移植的《SLASH》去的。Acclaim的"《致命格斗》系列"也在NDS和PSP上出现，NDS版的《究级致命格斗》和以前GBA的版本一样移植自系列最受欢迎的三代；PSP版的《致命格斗 释放》则是移植自家





▲这样的游戏素质不知"萌"到了多少《铁拳》Fans。

画面比拼！掌机与家用机画面对比！

在强劲机能的支持下，掌机格斗游戏的画面也直逼家用机。下面就用实际截图来对比一下两者画面的差异。

家用机版

掌机版

◀▼毕竟3D格斗对机能要求更高，掌机版《铁拳》中人物建模的多边形数量明显比家用机要少，贴图也不够平滑。不过这样的画面仍然超出了不少人的想像。

家用机版

掌机版

▲▶被压扁到了16:9之后，豪鬼的身形看起来有点诡异，肩膀似乎宽得有点过分，在粗壮手臂的衬托下显得腿似乎很短，有点像矮人的身材。

家用机版

掌机版

◀▼已隔阴阳两界的二人只能用行动表示着彼此的羁绊。家用机版人物血槽旁边的迷你形象在掌机版中被删去，不过这对游戏并无任何影响。



■这个形象在我们屏幕上出现的频率已经越来越低了。

用机的《诡计》——虽然在东方玩家的眼中，这个系列没有什么优点可言，但平心而论，两作的画面和操作感都达到了这个系列的顶尖水平，移植度也比以往的作品要好得多。

就这样，一款款优秀的格斗游戏出现在玩家的手掌上。不过这时奇怪的是，以往热衷于掌机格斗，并且也为推动掌机格斗作出过重大贡献的SNK在重组为SNKP后，似乎对掌机格斗失去了兴趣，除了GBA上的两作《格斗之王》外就再没了动作。在为新一代掌机制作、移植了《心跳魔女神判》、《合金弹头》甚至一些不入流恋爱游戏的情况下，SNKP都没有理会玩家的需求去开发掌机格斗游戏，甚至连一款移植作品都没有制作，在家用机方面SNKP也显得十分低调。原本产品数量、质量都居于业界翘楚之位的一代格斗巨头就这样渐渐沦落到了二流厂商的行列，让一干格斗玩家无不扼腕叹息。

虽然其他厂商仍有动作，但在这些外表制作精良的掌机格斗中，却隐含着一丝让人不快的信息。在厂商的眼中，如今掌机机能之强，已经完全可以和过去的家用机、街机相媲美，那将过去深受好评的游戏复刻到现今的掌机之上就是再自然不过的事情了。现在掌机游戏的开发成本并不低廉，要是投入大把财力物力给掌机开发原创作品，就算成功可能也赚不了多少，一旦失败就会输得很惨。而若是复刻、移植的话，这样的后顾之忧就会小上很多。图像、音乐等资源将原版的稍加修饰就可以拿来用，系统方面还可以根据多年来的用户反馈查缺补漏，将细节稍加完善就能获得一片感动的声音。如果再加入一些换汤不换药的新模式、新玩法，不仅会吸引更多用户前来捧场，更不怕铁杆粉丝不买账。过去的掌机机能差，厂商只能以原创的方式来制作游戏，并且还要用有限的表现手法来做出更多的乐趣；而现在机能强了，游戏好做了，但制作游戏的厂商却变懒了，完美复刻、120％移植这样的词汇在标志着掌机格斗游戏达到前所未有高度的同时，也意味着精良的原创掌机格斗可能离玩家越来越远了。



在本文即将结束之时，在业界享有很高声誉的“《灵魂能力》系列”的外传作品《灵魂能力 传奇》已经发售。看看原本以高素质著称的格斗游戏变成了一款“四不象”的动作游戏，不得不让人感叹：格斗，这个曾经最最热门的游戏类型如今却已经沦落到了边缘化的尴尬境地。在GB时代，虽然声光效果无比简陋，但“《热斗》系列”和NGP上的诸多格斗游戏都用原创的画面和系统克服了机能的限制，给无数喜欢格斗的的玩家带去了欢乐。GBA的出现，让游戏由以前的“大头格斗”向更专业、更贴近原作的方向跨进了一步，也让其他非传统格斗开始浮出水面。现在，看看手中的NDS和PSP，一方面诸多上手容易、轻松有趣的异质格斗吸引了许多原本不接触格斗的玩家，另一方面一些正统的格斗游戏在掌机上已臻化境，可以说达到了专业水准。可是在格斗游戏逐步发展、完善的同时，掌机上更多优秀的SLG、ACT和RPG已经牢牢占据了掌机上的主流位置，无论效果、系统都已成熟了的掌机格斗却不得不面对自己非主流的处境。虽然一路曲折地走到现在，但是掌上斗士面前的路，仍然会是复杂和坎坷的……

文 骚扰天皇·SK&鞋恶地主·RP 编 羽纹 美编 小鱼仔

本作是去年发售的《流星洛克人》的正统续作，故事紧接前作，讲述主人公星河昴击退FM星王对地球侵略的两个月后，天地守的研究人员新发现的古代遗迹里找到了巨大的迷之力量。在想要得到这股力量的邪恶组织的袭击下，昴和洛克再次融合在一起变身成洛克人，在"现实"和"电波"互相交错的世界中展开的这段特殊冒险。

流星洛克人2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙

流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ・ベルセルク×ダイナソー

NDS ◆Capcom◆RPG◆2007年11月22日◆日版◆1人◆256Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ

流星のロックマン2 ベルセルク×ダイナソー

主要人物名字翻译

日文名称	中文名称
星河スバル	星河 昴
响ミソラ	响 美空
白金ルナ	白金 露娜
牛岛ゴン太	牛岛 权太
最小院キザマロ	最小院 气障麻吕
天地まもる	天地 守
ウォーロック	战争洛克(天狼星)
ファントム・ブラック	黑暗幻影(魔蝎座)
オックスファイア	喷火公牛(金牛座)
イエティ・ブリザード	暴雪狂人(山羊座)
ブライ	蒴罗
オヒユカス・クイーン	巨蛇女皇(巨蛇座)
ブラキオ・ウェーブ	怒涛水龙(天龙座)
エンプティー	大地飞鹰(天鹰座)
ハープ・ノート	音符竖琴(天琴座)



系统详细解说

按键各功能介绍

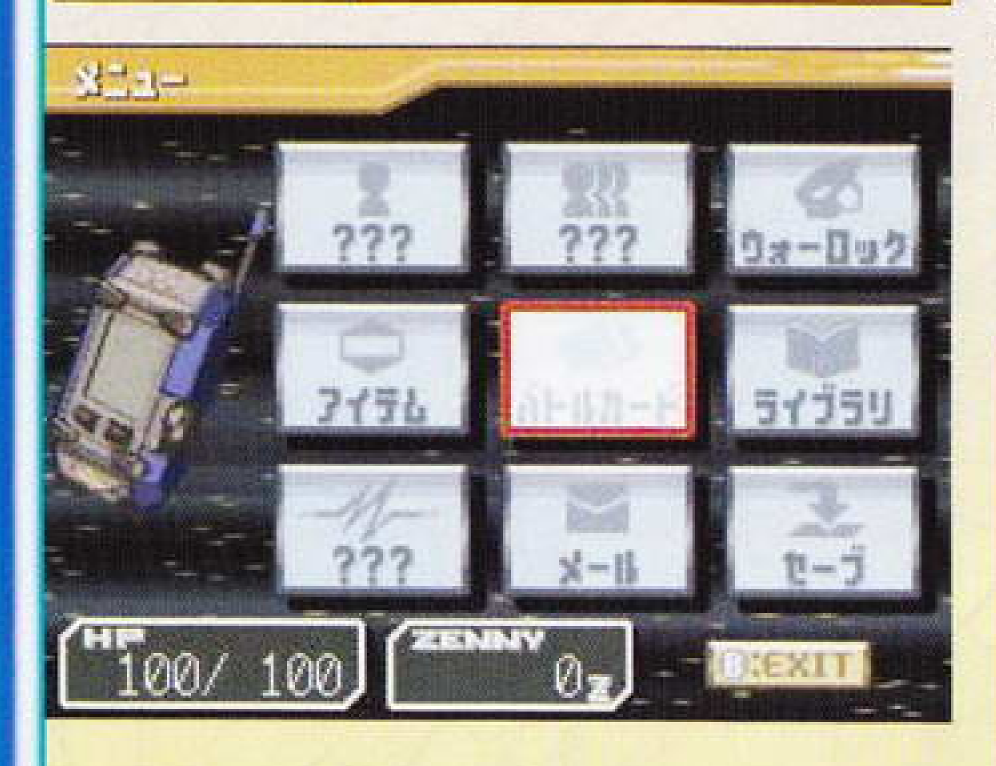


行动部分

上屏幕	通过SELECT按键可以改变上屏的显示信息，分别为：所处区域的上方(在这窗口下偶尔会看见有趣的东西)、人物状态、人物状况。
下屏幕	游戏画面
十字键	角色移动
A	调查/对话/确定
B	取消
X	进入TRANSER界面
Y	戴上/取下ビジライザー，戴上后能看到电波世界及其入口，还有现实世界中的电波NAVI，这时候能查看NAVI的资料
L	任务提示
R	进入电波世界(现实)/脱离电波世界(电波)
Start	跳过剧情(一些重要剧情无法跳过)
Select	上屏状态切换
L+R+Start+Select	软复位，直接返回游戏标题画面

TRANSER界面

十字键	移动游标
A	确定
B	取消
L/R	某些界面进行切换
下屏幕	点击选择下屏中的程序模块



TRANSER画面功能介绍

パーソナル	个人主页。个人的基本资料，都是游戏开始要求填写的内容，Wi-Fi联机时会用到。
ブラザー	兄弟联盟。通过剧情或任务和NPC结成联盟后可以在这里更换所要使用的联盟。
ウォーロック	战争洛克状态。在这里能够调整洛克能力。
アイテム	使用道具。回复道具和开锁钥匙等常用道具都放在这里。
バトルカード	整理战斗卡片。整理战斗用的卡片。
ライブラリ	图鉴。基本没什么作用，如果不是想收集全CHIP的玩家就无视吧。
オンエア	无线通信。可以进行无线连机，另外本作支持Wi-Fi连线。
メール	邮件。一些任务和剧情需要在这里查看委托人发送的邮件。
セーブ	保存游戏进度。

（注：部分TRANSER功能随着流程进行逐渐开启。）

CHIP解说

帮助英雄杀死恶龙的是一把利刃，而不离洛克人左右的则是一个文件夹。文件夹就是用来搭配战斗卡片的“仓库”——也可以说就是卡组，作为洛克人的主要战斗力，CHIP的种类丰富多彩，总的说来可以分为以下几类：标准CHIP(黄色)，超级CHIP(蓝色)，究极CHIP(红色)。

CHIP的几种获取途径

1. 随机遇敌战斗后取得该战内与杂兵相关的CHIP。
2. 调查网络内的道具获得。
3. 通过进行各种任务获得。
4. 击败一些BOSS后获得。
5. 达成兄弟联盟后取得。
6. 通过在商店购买。



整理CHIP的基本规则

文件夹上限是30张CHIP(星之力和兄弟联盟的不算在内)，其中标准CHIP(黄色)不受限制，超级CHIP(蓝色)能放5张，究极CHIP(红色)只能放1张。

同种标准CHIP只能放3张，同种的超级/究极CHIP都只能放一张。整理CHIP时尽量装些高攻击、高连击或能造成异常状态的卡片。





战斗解说

改装状态的按键操作

十字键	移动游标
A	选择CHIP
B	取消选择
L	逃跑
R、Y	查看CHIP的功能

进入战斗后，会先进入到改装画面中。在这里，我们可以选择战斗中需要使用的卡片或者逃跑，如果逃跑失败则会在没有CHIP的情况下开始战斗。全部确定后就能进入正式的战斗了。

改装画面里选择CHIP的规则如下：

①每列的两张CHIP都能自由选择，但不能跳列选择。
②同类的CHIP和组成特殊攻击的CHIP可以自由选择。
③底部是白色的CHIP能够和其他列的卡片一起选择。
④效果附加的CHIP必须排列在攻击卡片之后才能生效。

战斗状态的按键操作

←/→	人物移动
↓	瞄准(敌人身上出现圆圈时能发动ウォーロックアタック)
A	使用CHIP攻击
B	洛克炮射击(按住可连射)
Y	发动光盾，部分攻击无法防御
L/R	Custom进度条蓄满时使用进入改装画面
START	暂停

战斗画面



见右上图，标记1是洛克人的HP，为0时则GAME OVER；标记2是Custom进度条，会随着时间逐渐蓄满；标记3是当前选择CHIP的基本信息。



防御

战斗的移动地区相当小，在3×5的纵向战场中，玩家随时要面对来自正面的攻击，因此防御和躲避的难度比较高。这时候光盾和防御类型的CHIP就能发挥作用了，光盾按Y可发动，持续时间约3～4秒，使用需要注意以下几点：1.光盾不能防御来自侧面或飞行道具的攻击；2.虽然防护罩可以防御来自各方向的攻击，但它不能承受超过其防御力的攻击(卡片注释会标明上限数值)。

攻击

攻击方面，主力当然还是战斗CHIP，但洛克炮还是卡片用完后而Custom进度条没蓄满时用来牵制敌人的利器。由于“流星洛克炮”带有FM星人洛克的意志，所以它能够自动蓄力，免除了玩家们手忙脚乱的窘境。当然也可以选择按住B来进行连射，只是对敌人造成的硬直时间会非常短。

当你抽到剑类型的近身CHIP或者只能攻击一定范围内敌人的CHIP时，你可能会为它攻击范围太小而感到烦恼，那是因为你忽略了ウォーロックアタック(战争洛克攻击)这项能力，在战斗期间按↓就会出现准星，当准星在敌人身上变成圆圈时使用CHIP就能发动“战争洛克攻击”——此时洛克人会冲到敌人面前使用CHIP攻击。由于这项能力存在受到攻击会被强制取消、攻击中无法进行别的操作等副作用，因此不看时机使用这项能力的话往往会害死自己。

Count系统

在敌人发起攻击时成功用芯片对敌人造成伤害就能形成Count(反击)效果，此时能使敌

人陷入长时间的硬直。反击成功后能在本回合内获得一张存在于自己装配卡组内的CHIP。

羁绊之力

“キズナリョク”是本作的新增系统，在游戏里类似前作中的LU。羁绊之力越高，可装备的能力装备也就越强，同时还会影响到部分NPC赠送的物品。装备能力除了在水晶中取得外，也可以从战斗中会随机出现的电波程序那里获得。羁绊之力除了靠剧情提升外，也能通过联机来提升。

O-Parts

同样是本次游戏的新要素，其实和“《EXE》系列”的灵魂同步性质一样，能让O-Parts和洛克人融合为各种属性的洛克人——狂战士为电属性，蓄力攻击是麻痹剑气；恐龙为火属性，蓄力攻击为一定范围的火焰喷射；忍者为木属性，蓄力攻击是大型手里剑。不同的O-Parts进行融合会产生“Double Tribe”，要实现三重融合必须和另一版本进行无线联机交换数据。在O-Parts状态下CHIP可以蓄力使用，和当前O-Parts属性相同的CHIP威力也会有相应提升。另外，融合之后如果发动Count，将会随机获得O-Parts的特殊攻击CHIP。

详细流程攻略

本文章所有内容以《狂战士×恐龙》版为准，该版本里能够使用雷电洛克(雷属性)、烈炎洛克(火属性)以及两者融合的形态；《狂战士×忍者》版里则将烈炎洛克替换为大地洛克(木属性)。通过两版本的联动可以取得“兄弟联盟”，这样就能使用三种能力融合的王者洛克。开始游戏时会让玩家选择版本，未被选中的能力将会以附属兄弟联盟的形式来使用。之后需要玩家输入同伴的名字与辨认头像，以后新增加的信息内容也尽量填写，这些信息会影响到NPC任务的触发。

220X年，人类因为电波技术的急速发展而过着便利的生活。此时来自宇宙的FM星人开始了对地球的侵略，地球面临灭顶之灾。此时一位小学五年级的少年星河昴和一位宇宙人出现，二人融合为超级英雄——洛克人。由于洛克人的奋力战斗，地球终于恢复了和平。但是数月后，在世界上留下了众多未解之谜的部落之力将再次苏醒，新的故事开始了……



PHASE 1

距离上次事件已经有两个月了，星河昴正在广场上试用着自己的新TRANSER，这种新型TRANSER具有查看对象的基本状态能力。好奇之余，星河昴决定去查看旁边一位女性的资料。了解到如何进行人物资料调查后，洛克和昴开始留意起天上的宣传飞艇，这时候飞艇似乎发生了故障坠落到地面，幸亏洛克和昴躲避及时才没被砸到……而这场大骚动也引来了不少人围观，警觉的FM星人洛克怀疑这次事故是飞艇内部的电子元件被病毒破坏所造成，商量后昴决定进入飞艇内部查看。

和围观的三个NPC对话，飞艇内部的损坏似乎越来越严重并且不断地爆发出火花，吓得围观的群众都纷纷逃离。星河昴也被吓得不轻，在洛克的提醒下，戴上ビジライザー的昴果然发现有三个名为“安全帽”的低等病毒在飞艇内部搞乱。按提示来到左下方进入电波世界并回到原地，开始进入战斗教学。战斗结束后接收到洛克发送的教学邮件，调查左下方的蓝色水晶后再次查看洛克发送的教学邮件，之后脱离电波世界并回到飞艇处。

小贴士

1. 每次脱离电波世界后HP都会自动恢复。
2. 电波世界中随处都能看见各种颜色的水晶，其中绿水晶会随机出现物品，获得一次之后只要玩家进行电波——现实或者区域间切换后会再出现，每一位置的绿水晶所能获得的物品种类是固定的，珍贵度在同一地图区域内属于最低；蓝色水晶只能取得一次，调查后下次进入此区域时原来的位置会被绿水晶替代或者什么都没有，蓝水晶里包含HP提升、CHIP、金钱、任务道具等各类物品，珍贵度高于同一区域内的绿水晶；其它颜色水晶里则为更高级的道具或者更多的金钱，和蓝水晶相同，调查一次便会消失。

这时班长白金露娜带着她的两个跟班过来查看情况，四人正在对这次事故而发生争执时，飞艇的负责人过来维修，露娜和昴也只好停止争吵。与负责人对话得知需要找到丢失的螺旋桨才能让飞艇恢复正常，螺旋桨掉落在左上露娜家的屋顶，在洛克提醒下昴决定从电波世界到达屋顶，成功拿到螺旋桨后把它交给负责人，在众人的帮助下终于把飞艇修好。管理员为了报答昴，送给他一张电影票，于是大家决定第二天去看电影，和伙伴们告别就可以回家。

来到家里发现母亲正对着电视发愁，一问才知道是电视机出了毛病。变身进入电波世界，调查电视后利用电波进入卫星内部，发现原来是因为卫星管理员偷懒而导致没有信号传输，叫醒管理员后脱离电波世界，回家昴告诉母亲自己已经把天线调整好，确认电视没有问题就可以回自己的房间睡觉。

第二天，按照昨天和白金露娜的约定来到公圆右边的公交站牌旁边，调查牌子发生剧情：露娜会教昴一些关于羁绊之力的知识(中间的部分根据喜好随手涂鸦吧)。经过一段时间，众人抵达了目的地——ロッポンドーヒルズ(电影院)。通过电梯来到顶楼，这里到处都是大明星响美空将要播放的电影的宣传广告，和在场的全部NPC对话后上坡，调查第一个响美空的广告牌后从右上方进入新区域TKタワー。

众人刚来到大楼门口就遇到一个打扮十分奇怪的男子，男子说了一堆莫名其妙的话便转身离开，回到前一区域，这时牛岛冈太发现自己的电影票不见了，露娜只好让大家帮忙寻找。到下面的平台和穿西装的男子对话，发现牛岛冈太的电影票被风吹到远处的屋顶，昴决定去找刚才的男子借飞行滑板取回电影票。先和男子对话，他答应借给昴飞行滑板，但要昴帮忙了解到刚才和他在一起的女性喜欢的男生类型。到右上方与女性对话，通过洛克的提示变身后对她进行调查，之后再次和男子对话便能取得飞行滑板，把票交给牛岛冈太便能进入电影院。

在二楼会看到熟人天地守，简单地打过招呼后来到三楼观看电影(竟然是鬼片……)，电影中场休息时昴来到三楼左边的柜台买饮料，这时前面出现了奇怪男子，正当昴疑惑时电影开始了，不过电影播放没多长时间，屋顶上突然出现NAVI把露娜抓走。



出门和电梯旁的工作人员对话得知电梯坏了，戴上ビジライザー电波化回到一楼，调查柜台的开关把电梯电源开启，之后回到现实世界里乘坐电梯到一楼发现有三个幽灵把通道堵住，昴回想起刚才电影里吸尘器把鬼吸收的画面，于是向三楼的服务员借到吸尘器，然后在幽灵旁边使用就能把这些讨厌的家伙解决掉。

来到TKタワー，从右下的传送点向上层前进，途中的幽灵没有战斗奖励，最好不要招惹。不久会看到一处路段被幽灵破坏，回到下方救出被幽灵堵截的两人，为了报答昴两人帮忙把路段修好。看到地上的骷髅就代表即将进行BOSS战，最好是存档后再继续发展剧情。



BOSS

ファントム・ブラック黑暗幻影(魔蝎座)
HP：500

作为第一个BOSS，他的实力很弱，至始至终只会使用两种攻击方式，而且BOSS进攻的规律很明显，解决他不是什么难事。

主要攻击方式

1、移动到主角前一格，直接向主角劈一刀。

2、远距离快速伸出手进行攻击。

BOSS攻击的规律

在移动两次到三次后进行一次攻击或者连续两次攻击。

基本战术 BOSS处于移动状态时主角要不停地左右移动，这样当BOSS攻击的时候玩家可以发现基本无法对主角构成任何威胁。BOSS收招后会有一小段的硬直时间，就在这时候用CHIP对BOSS进行一次攻击后撤离，可以有效地防止被可能出现的第二次攻击打中。另外，也可以使用附带麻痹效果的CHIP对其进行攻击，之后可以再使用别的CHIP追加伤害。

道具醒目

1．自己房间的电波世界可以获得HP memory10。

2.电影院第二层有HP memory10。

3.PHASE1事件结束后去电影院门口与服务员对话可以获得HP memory10。

4．露娜家旁边的电波世界能获得Hp memory10。

5.电影院的商店有出售HP memory20，价格分别为1000/3000/6000。

PHASE 2

暑假的一天，昴在大清早就接到露娜的电话，要他在中午时去她家一趟，商量关于暑假活动的事情。时间还早，先到电影院二楼找天地守帮他进行TRANSER的调整，经过改造后的TRANSER里能填写全部个人资料。处理完TRANSER方面的事情后也到了和露娜约定的时间。进入左上方那栋豪华房子里见露娜，露娜开始宣布旅行具体事项(大夏天的去滑雪……)，回去和母亲商量关于旅行的事情，母亲答应得很爽快，但要求昴把暑假作业先做完。回到房间里调查电脑下载作业，此时昴会发现电脑始终连接不上网络，变身进入电脑内部，发现果然是病毒在作祟，轻松将其解决后调查床睡觉。

到公交站和伙伴们汇合，来到目的地ヤエバリゾート(人工滑雪场)，露娜把个人资料交给昴，要昴去旅店办理住宿。和一楼柜台的服务员对话，不过得知服务员太忙只好暂时作罢。先到处走走消磨时间，到达最上层的グルメタウン和里面所有人谈话后会收到服务员发送的邮件，这下就能办理入住手续了，回去与服务员对话。昴





的房间在二楼右边，来到门口却发现门从里面被反锁，只好从电波网络绕进去，再从里面的连接口回到现实世界开门。

把行李放好后大家决定自由活动，刚来到グルメタウン时昴接到匿名电话，要求昴到旅店门口的喷泉那里，刚到那里的昴差点被头上落下的一个大雪球砸到，幸亏被正在滑雪的小爱救了。消灭掉喷泉的雪球病毒后接到最小院气障麻吕的邮件，告知グルメタウン也出现了病毒，其中一个处于不显眼的左边。全部消灭后来到旅店一楼和大家汇合，这时却发现露娜没来，回到房间内找她，可是露娜不让昴进到她的房间，无奈之下只好先去和刚太他们汇合。

刚出房门就接到刚太的电话，他想让昴帮忙去找おおぐいマシーン(大食机器)，回到房间内和桌子上的电脑对话，之后顺着左边的电波到达旅店二楼和服务员对话取得杂志，把它交给刚太。想不到在比赛途中刚太被病毒控制，赶快进入电波网络击败他的NAVI吧。

BOSS

オックス・ファイア　喷火公牛(金牛座)
HP：600

这个BOSS相比上一个要强了不少，攻击方面也没有太强的规律性可寻。

主要攻击方式

1.从比较远的地方快速冲撞过来。这招攻击后回到原位有一小段时间的硬直，趁这一小段时间可以利用枪类的CHIP对其进行远距离的攻击。

2.移动到主角前面一格进行攻击。这招攻击后也有一段硬直时间，趁机用剑类的CHIP进行攻击。

3.在远处进行喷火攻击，火从地面冒出。BOSS发动这招前只有很短的硬直时间，不推荐使用CHIP攻击；攻击收招没有硬直时间，所以当BOSS发动这招的时候不用考虑反击，全力回避就行。

4.敲击地板，随机从地面喷出火柱，注意被打中的话会扣50的HP！BOSS出招前硬直时间比较长，可以趁机对其进行枪类CHIP的攻击。

基本战术 以躲为主，在BOSS收招的硬直时间内利用CHIP攻击，短时间麻痹BOSS也是很不错的选择。

比赛最终不了了之，回房间睡觉时，任性的露娜还是不让昴进房间，在沙发上凑合吧。第二天去グルメタウン滑雪，来到右上的电梯处，这里需要玩家装备上滑雪板才能通过，使用道具“スキー”后坐缆车到达顶层，剧情后一直滑到底。正当大伙准备再去体验一次时，滑雪场的天气系统出现了问题，到处都刮起暴风雪，小爱所处的专业滑雪道情况最严重，由于电梯无法使用，只能依靠电波网络进行救援了。一路前进会发现一个病毒球体，调查后将进入小游戏，要求一路上尽量不碰到障碍物并救出右上角所要求数量的电波管理员即可。



BOSS

イエティ・ブリザード　暴雪狂人(山羊座)
HP：700

这个BOSS的能力介于前两个BOSS之间，攻击方式比オックス・ファイア要少，而且攻击规律也很强。

主要攻击方式

1.原地跳跃，从上方掉下四个冰球。这招看地面闪烁的方块，快速移动至没闪烁的位置去就能安全躲开。

2.对主角使用压击。只要主角处于移动状态就基本打不到。

3.对主角放出冰浪，被打中扣30的HP。只需要站在中间那一列朝BOSS扫射即可。

BOSS攻击的规律

BOSS在使用三次第1招后必然会使用第2招一次，或者使用一次第1招后跳到中间一列使用第3招一次。

基本战术 由于BOSS经常会到主角前一排来，所以大多使用剑类CHIP就可以了。BOSS使用第1招时以扫射为主；使用第2招时在他砸下来后可以对他使用任何CHIP攻击；使用第3招时只要站在中间一列攻击就好，将冰击破的同时也能攻击到BOSS，还可以顺便使用枪类的CHIP进行攻击。强烈推荐使用004号CHIP，由于雷属性克水(冰)属性，因此可以造成较大伤害。

道具醒目

1．调查旅店三楼的红色雪橇获得HP memory10。

2.调查旅店自己房间的床获得HP memory10。

3.调查滑雪场电波区域2最后一个蓝水晶获得HP memory20。

4.调查グルメタウン食店网络里的蓝水晶获得HP memory20。

5.调查グルメタウン右边的雕像获得HP memory20。

6.PHASE2结束后和旅店服务员对话获得HP memory10。

PHASE 3

正在看新闻的昴突然收到镇里的BIG WAVE宣布开业的邮件，反正没事做，去看看吧！出门先和镇里的四人对话，此时突然在BIG WAVE内发生了一阵骚动，进入后发现有病毒捣乱，马上进入电波网络将其消灭掉。出去后遇见了来拜访的响美空，美空邀请昴前往ロッポンドーヒルズ看古代展览。

乘坐公交车到达ロッポンドーヒルズ后，前往TKタワー观看展览，里面正在展出从古代遗迹中挖掘出来的恐龙、忍者、狂战士三大种族的相关资料，这里需要玩家使用从柜台服务员里得到的向导机器人，并把所有展览品都调查一遍才能前往最后一个展览点——O－PARTS。这时候展览室的电源被人破坏，并把展览品全偷走。电波化后调查墙壁上的“忍”字壁画会出现隐藏通路，这里需要玩家在被黑洞吸入之前按提示输入对应的按键脱离。找到病毒源时，病毒源却已经瞄准了O－PARTS，为了抢回O－PARTS，昴用嘴咬了过去，结果把O－PARTS融合进自己的身体，这时美空看到了昴身上出现了一道光芒，由于很快就消失了，因此美空也就没什么在意，昴也和她约定明天在公园见面。

出门和侦探五阳田对话，两人正在探讨这件事时，昴接收到一个紧急邮件，来到前一区域找到发送邮件的管理员，它因为看到昴和美空约会后身体开始发热。来到如图所示位置调查出现新电波，进入后向里面的管理员取得冷却装置，把冷却装置给那个发热的管理员便能使它恢复正常，之后回家睡觉。



按照和美空的约定出门来到公园，看到一个奇怪的少年正向BIG WAVE的服务员询问什么。而洛克似乎对他也比较在意。和大家见面后不久，偷窃美术馆展览物的黑洞再次出现，这次要消灭掉三个病毒源，由于后面会紧接着BOSS战，建议消灭第三个病毒源前先进行存盘。

BOSS

ブライ
HP：800

比较棘手的一个BOSS，速度比较快，不容易跟上。采取的战术和前三个BOSS基本一样，以躲避为主。

主要攻击方式

1.瞬间移动到主角面前使用乱拳攻击。收招时有很短的硬直时间，可以用附带麻痹效果的CHIP进行攻击，BOSS被麻痹后再使用其他CHIP进行伤害追加。

2.在招式1的基础上再补上一个倒勾踢。同样可在硬直时间内进行反击。

3.站在距离主角最远一排的中间一列，用多个飞拳攻击主角。因为拳头飞过来的速度比较快，所以别考虑在空隙中寻找攻击机会，专心躲避就行了。

4.站在其中一列往该列前方以及旁边一列的前方发射冲击波。只要让主角处于中间一列，发动此招后便往冲击波打不到的那列移动。

基本战术 尽量保持主角在中间一列扫射，这样不仅偶尔能扫射到BOSS，而且还方便躲避第4招。打这个BOSS推荐使用070号和064号这两种CHIP。070号CHIP使用之后只要等瞄准的光标移动到BOSS所在的一行按下A攻击即可，064号CHIP则是等BOSS移动到与主角处于同一列的时候按下A攻击。当然，与附带麻痹效果的149号CHIP配合使用效果更佳，麻痹后再用其他射击类CHIP对其进行猛攻，可以造成不小的伤害。

虽然击败了蒴罗，可伙伴们还是被黑洞抓去，昴用尽全力只救出了露娜。原来这个组织的目的就是要昴身体里的O-PARTS，而作为人质的伙伴们看来暂时还不会有危险。这一天，昴也因为O-PARTS的副作用而做了恶梦，醒来时正好接到露娜的留言，让昴去她家里商量之后该怎么办。

在露娜家门前，洛克发现旁边有个男人好像遇到了麻烦，交谈后得知原来是狗屋出现故障。进入电波网络询问里面的管理员，管理员告诉洛克由于电力不足的关系，需要"Dエネルギー"这个道具，可以在BIG WAVE里花800Z向管理员购买。把"Dエネルギー"交给狗屋管理员，可是电力还是没有好转。正在赶时间的昴只好向男子道歉并赶去露娜家。交谈中，想到因为自己的关系而导致伙伴陷入危机，昴和露娜大吵一架，O-PARTS的副作用越来越强，昴也越来越累，回家和母亲打过招呼就去休息吧。

第二天，昴因为母亲的鼓励，决定还是应该鼓起勇气做自己能做的事。此时露娜也不放心昴，没想到正要出门时被埋伏在门口的ファントム・ブラック抓住，ファントム・ブラック给昴留言，如果想要救出露娜就到电影院来。昴随即前往电影院，正门需要电波形态才能进入，一路杀到电影院最顶层，没想到ファントム・ブラック利用黑暗的力量控制了露娜。



BOSS

オヒュカス・クイーン	巨蛇女皇(巨蛇座)
HP：1000	

又是一个比较棘手的BOSS，不仅攻击力高、速度快，它的激光攻击还附带有麻痹效果。冲撞攻击是最棘手的一招，要想回避的话需要花费一番心思。

主要攻击方式

1.从左到右或从右到左放出六条铁蛇。看好空隙后从空隙钻过去，需要注意的是空隙的大小有时会不一样。空隙比较窄时就考验你的躲避能力了。

2.在距离主角最远的一行直线向前发出激光，被打中会进入麻痹状态。BOSS发动这招前有一小段硬直时间，可以用CHIP攻击强制中断它的攻击，如果没有把握则往边上躲。

3.从远处快速冲撞过来。由于它出招的速度快，不好躲，因此推荐使用CHIP强制中断它的攻击。

基本战术 这个BOSS有个特点，就是用CHIP攻击能够强制中断它的一切攻击，但是需要注意的是对付第一招时CHIP攻击可能会消灭掉小蛇而打不到BOSS。当BOSS使用第2招攻击的时候，通常情况下优先选择躲避。使用第1招攻击时，推荐使用040号CHIP进行攻击。使用第3招攻击时，可以使用043号CHIP，而008号CHIP、035号CHIP也是不错的选择。当然，先前提到的070号和064号这两种CHIP也能达到令人满意的效果。另外，使用时请别忘了搭配149号CHIP。

战斗后，O-PARTS的力量终于完全爆发出来，那巨大的能量瞬间便把一队黑暗骑士粉碎，关键时刻，露娜的鼓励给予了昴勇气，洛克和O-PARTS两种力量融合，见势不妙的ファントム・ブラック急忙撤退。

PHASE 4

和好的两人一起在露娜家里商量下一步的行动，这时候昴想到能不能从电视里获得信息。打开电视后两人却惊讶地发现麻吕出现在国外的新闻采访节目里！昴决定去找BIG WAVE的经营者南国询问节目里的地点，可惜南国也不清楚麻吕的位置。正在这时候，昴收到了匿名信息，对方让他前往滑雪场的旅店，他会告诉昴想知道的信息，事不宜迟，马上赶过去。

对方就是游戏开始时玩家未选择的另一版本的O-PARTS操控者，它告诉昴目的地在美国，并和昴结成了兄弟联盟，羁绊之力也同时得到了50的能力点。回到TK镇和露娜说明情况，两人正为如何去美国发愁时，洛克提出利用电波网络前往的想法，于是两人决定先回去做好第二天去美国的准备。

露娜家顶上的那个卫星装置这下可派上用场了，电波化后调查便能连接入世界网络，在这里从管理员处问清通往美国的网络路线。另外，这里最右边一个紫水晶里有强化洛克的装备，别错过了。通过世界网络来到ドンブラー村，由于语言差异，两人根本不能和这里的居民交流。好不容易找到一个外貌近似亚洲的人，可是他却不理昴，正当露娜气得想走时，这人突然态度180°大转弯，又是笑脸迎接又是送给昴翻译机。原来刚才是在拍一个现场采访的电视节目……

语言问题解决了，从一个居民处了解到一个日本人在左边的房子旁边，过去一看发现竟然是五阳田先生，和其他村民那里又了解些情况后，露娜决定换个地方寻找麻吕。可来到出村的桥旁时，露娜看到桥摇摇晃晃的不禁担心起来。只好电波化进入桥内部查看，却发现一个巨型程序在里面，难怪桥会不稳……和程序对话，它会要求昴去它朋友那里拿减肥软件，走到如图位置的网络尽头，向这里的管理员索要减肥软件，并把它交给胖程序即可。



终于能到对岸的天文台了，到达顶层和所有NPC对话，依然没有得到麻吕的消息，两人只好回到村里，这时好像又在拍电视节目。昴想到见到麻吕也是在这个节目里，而他会不会也和这个工作组一起来到这里？上去一看果然见到了麻吕。等节目拍完去找麻吕，可是麻吕却想要在这里继续拍摄节目，气得露娜对他发起脾气来，两人也不欢而散。

没办法，先到湖中心找麻吕谈心，原来麻吕听说这里的湖会出现神秘的水怪，他想在这

第一层管理员位置



▲入口往左，有很多宝藏的地。



▲入口往右，从沉船的洞里进入来到尽头。

▼入口往下，分岔路的最右边。



里研究水怪才和电视节目组合作。知道他的想法后，昴想和露娜解释清楚，可正在气头上的露娜却不听他的解释。正在这时突然发生海啸！大家只好赶到天文台去避难。而处于湖中心的麻吕情况就不容乐观了，洛克一眼就看出是电波源搞的鬼，先向右边的男子借潜水装置，电波化后潜入水底。这里需要把被埋在水底的大门管理员挖掘出来，如果挖错地方则会挖出病毒，具体位置请参考页面下方图。

BOSS

ブラキオ・ウェーブ 怒涛水龙(天龙座)
HP：1200



打这个BOSS有一些麻烦，因为在版面上有两块石头会阻碍主角行动。注意不会移动的那个石头是可以打碎的。

主要攻击方式

1．向正前方喷雷，被打中会进入麻痹状态。在BOSS出招之前站在固定的位置就可以比较轻松地躲开它的攻击。

2．从旁边向主角咬过来。记得要站在中间一列，根据地面闪动情况来移动。BOSS有时候会进行连续攻击，而且有可能从一边咬一次后再到另一边咬一次。因此在他下沉的瞬间应迅速移动回中间一列，为下一次躲避做好准备。

3．召唤大浪朝主角扑过来，被打中扣80的HP。这招攻击范围是全屏的，惟一的躲法是移动到没有石头的一列按Y进行防御。如果是在有石头的一列进行防御，同样会扣80HP。

基本战术 一开始就在中间一列不停地扫射，不仅为第2招的躲避提供了便利，而且当BOSS过来时也可顺便打中几枪。BOSS到中间使用第1招的时候只需直接向旁边移动。BOSS使用第2招时也可以看着地面进行躲避，当下潜后马上回到中间的位置进行扫射。在扫射期间可以使用040、043、064、070号CHIP配合149号CHIP对其造成重创。BOSS使用第3招的时候会有一个准备动作，趁机移动到没有石头的一列，把握好时间后按Y进行防御。推荐使用雷电属性的CHIP对BOSS进行攻击，属性相克可以造成更大的伤害。

原来水怪是那个送昴翻译机的混血人操控的电波病毒，得知真相后的麻吕也和昴一起回到日本。

道具醒目

1．ドンブラー村的世界网络下方有蓝水晶HP memory20。

2．ドンブラー村中央有蓝水晶HP memory20。

第二层管理员位置



▼五块岩石中间。

◀人鱼左边。

▶右下的小路。

▲潜水艇旁。

◀倒下的椅子旁。

PHASE 5

虽然找到了麻吕，但刚太和美空却还是没有半点消息。这时麻吕打来电话，让昴到他家里一趟。据说在一个名为ナンスカ的地区也发现了类似麻吕那样突然间出现的人，露娜估计是美空或刚太其中一个，她提议先去找南国询问ナンスカ怎么去。来到BIG WAVE和南国对话，得知了ナンスカ的方位后，三人决定今天先休息，明天再出发去ナンスカ。

还是和之前一样，利用世界网络传送到美国上空，来到之前去ドンブラー村的网络，和尽头的管理员对话便能打开通路。进入ナンスカ网络走到尽头就能到达ナンスカ。

从族长和居民那里了解了一些关于从天而降的人情况后，大家一致认为此人是刚太，于是决定分头进行寻找。来到左上方，和所有村民对话后回到村子。这里似乎在举行什么仪式，让三人吃惊的是刚太十分神气地站在最中央的位置接受人们的朝拜。这奇怪的景象令昴迷惑不解。上前询问，原来是因为刚太从天而降导致这里的居民把他当作神来拜祭。由于大伙叫刚太没反应，露娜只好让大伙来到ナンスカちじょうぇ商量办法。

会议的最终结果是利用食物把刚太勾引过来，先去找刚才朝拜刚太的老人要ごはん；调查族长旁边的牛肉串获得ぎゅうにく；在ナンスカちじょうぇ利用电波网络在右上方的洞里可以得到タマゴ；然后在下方的草丛里得到タマネギ。收集完食材就能向露娜要煮食装置了，利用食物果然把刚太引了过来。可在交谈中大家惊讶地发现他的记忆竟然消失了！居然以神自居，根本不把众人放在眼里。无奈之下大家只能先休息，第二天再做别的打算。

第二天，村里又在拜祭刚太，这时蒴罗从天而降，在惊讶的村民面前指责刚太假冒神之一族。为了控制住这混乱的局面，昴急忙电波化和蒴罗战斗。

BOSS

ブライ
HP = 800

与前面一战基本上差不多，但我方的CHIP和上战相比提升不止一个档次。因此上战被他虐待的各位，准备报仇吧……

赶跑了蒴罗，大家上前查看刚太，遭到了袭击的刚太竟然恢复了记忆，在大家松口气的同时，新的麻烦又出现了——因为刚太欺骗了村民，族长发动全村人找出刚太，要拿他祭神请罪！双拳难敌四掌。昴只好电波化进入网络接近族长，让他放过刚太，可是族长却不同意。这时FM星人洛克和昴的对话却让族长把洛克人当成怪物。昴将计就计，骗族长说其实自己是最强的魔王，结果这个可怜的族长被活活吓晕。回到帐篷时发现伙伴们已经跑走了，而昴还是利用老办法回去。没想到走到一半就接到刚太的电话，说自己被一只机械鸟给抓住，又被带回了ナンスカ。原来这个部落信奉古代的三大种族，族长听信了蒴罗话，把露娜他们带到了古代遗迹里。看来事情不会那么简单，昴马上利用电波进入遗迹。这里要带领小电波管理员来到指定的位置开启机关，路上会被病毒袭击，必须要躲在遗迹楼梯才能躲开。



1区

1.找到左上的电波管理员并把它带到右边的台座处。

2.把右下的电波管理员带到左边台座处。

3.把下面的电波管理员带到上面的台座处。

4.把上面的电波管理员带到下面的台座处。

2区

1.把下面的电波管理员带到上面的台座处。

2.把上面的电波管理员带到下面的台座处。

3.把上面和右边的两个电波管理员带到中间的双台座处。

4.把下面、上面、右边的三个电波管理员带到左边的三台座处。

道具醒目

1.调查遗迹一区里的说明获得HP memory 10。

2.ナンスカちじょうぇ最左边的地区能取得HP memory10。

3.ナンスカ遗迹2区的蓝水晶有Hp memory20。

BOSS

コンドル・ジオグラフ 大地飞鹰(天鹰座)
HP：1400

主要攻击方式

1.召唤几只小鸟向主角扑来。可以将小鸟击破。需要注意的是头为棕色的小鸟是无法击破的。

2.头和翅膀依次发射激光。只要左右移动即可，也可以先将翅膀发射激光处破坏。

3.快速冲撞过来后再返回。这招需要在中间躲，看它飞的路线后快速往相反方向移动，返回时则看地面的影子决定躲避方向。

基本战术 先将翅膀的两个激光发射口破坏，保证它发动激光时绝对安全。平时在中间一列进行攻击，这样方便躲开它的冲撞。

PHASE 6

美空依然是下落不明，这时候刚太打来电话，说他得到了美空的消息，让昴马上去他家一趟。到达后得知原来刚太看电视新闻时，报告说到在ドンブラ一村的飞机场有里有人看到一名从天而降的少女，露娜也以为是美空。还是老路线，利用世界网络来到ドンブラ一村后，在村落左边找到新闻采访里报告的飞行员。和他交谈，他也忘记了美空在哪，而真正的录象胶卷却掉进了湖里。没办法，只好潜水下去了，前往2区的尽头(以前挖掘管理员的潜水艇附近)能找到一个胶卷，回去和飞行员对话并把胶卷交给他，然后去村入口和拿着摄像机的记者借摄像机，这下终于知道美空在哪了。

新目的地バミューダ处于ドンブラ一村右边，刚准备出村就发现道路被挡住了，但门不知道为什么被破坏了，昴只轻轻一碰就把门推开。一进门就会发现美空，可是她却突然攻击昴，并且还把他们间的羁绊之力给取消。

意想不到的情况对昴打击不小，回到家的昴谁也不想见，故意绕开了伙伴们来到ロッポンドーヒルズ。调查这里美空的广告牌，回引起昴的回忆，而时间不知不觉也到了晚上。这时候，电波源突然出现对街道进行无差别攻击，昴却不想进行战斗，于是洛克强行让昴进行了变身。在这危急关头蒴罗也出现了，注意此战必败，只要坚持几个会合就能结束战斗。没有战斗意识的昴所有攻击都被洛克挡了下来，正当蒴罗准备下杀手之际美空赶来救下了昴。

美空告诉昴自己已经到敌人的阵营，叫昴不要去找她，说完就和蒴罗一同回到了基地。第二天，为了不让伙伴们找到自己，昴很早就出门，却被细心的麻吕发现，经过伙伴们的一番鼓励后，昴也相信美空是不会背叛自己，于是决定去寻找美空。来到バミューダ就能见到美空。

BOSS

ハープ・ノート 音符竖琴(天琴座)
HP：1000

基本战术 如果是玩过前作的玩家这战会比较轻松，美空的招式并没有改变太多，她的攻击都是大范围的招式，多利用时间固定后再进行攻击的CHIP进攻，平时在中间进行敌人招式的回避，其中要注意美空在HP较低时会使用一招近身大范围的攻击，此时只能使用光盾进行防御。

战胜美空后，他向昴说明了自己想去敌人内部调查的想法，因为バミューダ里面是敌人的基地，昴决定深入调查一番。一路前进会看到一个黑影，这里需要跟踪它，注意如果走错路后再前进一些就会强制进入连续战斗，不小心走错路时只要调头就可以回到前一个场景。在一些路段黑影会消失，此时需要按照上屏四种颜色的星星以及美空的提示来行走，前进的方向为右→上→左→左。而之后的黑影则会向昴要097CHIP号，这张CHIP并不难拿到。接下来按照左→上→左→上→右的方向前进，然后再跟着黑影移动便能见到BOSS。总的前进方向为左→上→上→上→右→下→下→右→上→右→上→左→左→左→上→左→上→右→上。

好不容易击败了エンプティー，可这时蒴罗又再次出现，并变身成上次的超强形态ブライEX。为了保护昴，美空舍身把他撞开.赶回战场的昴却发现美空已经被ブライEX轻易地打倒，看来一场恶战不可避免。

BOSS

エンプティー
HP：1600



这个BOSS实力并不强。由于速度和攻击范围的限制，他的攻击都不会造成太大的威胁，不过一旦被命中的话所受的伤害也很大，战斗时候不要太过心急。

ブライ在EX形态下速度有很大程度地提升，在HP低于600时还会转换为剑士模式，此状态下的ブライ只能在他攻击后产生的硬直时间里攻击才能造成伤害，其余时候任何手段的攻击都无效。击败了蒴罗后，三人都体力不支地倒地，这时候织姬出现，把复活古代遗迹最重要的东西——O-PARTS抢走。

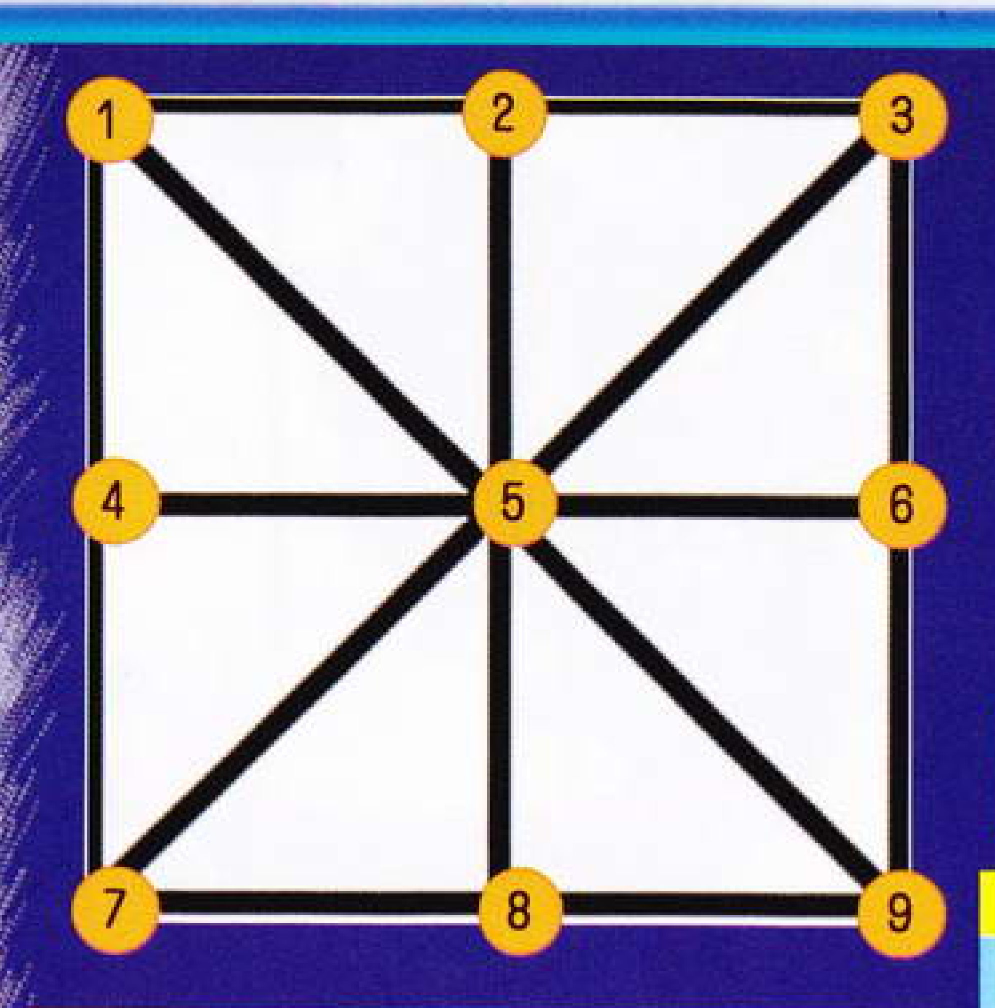
PHASE 7

昴一回到家便累得动弹不得，第二天，麻吕着急地叫昴看电视，原来得到了O-PARTS力量的织姬终于把古代遗迹复活了，那强大的力量将能轻易地把整个世界毁灭。马上前往无限迷宫バミューダラビリンス吧。

没想到刚进入バミューダラビリンス的昴就被黑暗幻影所设计的陷阱抓住，这里会开始病毒连战，对手很强，小心对付它们。战斗结束后从发出白光的地点出去后会发现已经被转移出バミューダラビリンス，而古代遗迹也消失了，只好先回家休息。

第二天遗迹大陆再次出现，并且其中的病毒源开始攻击人们。先进入网络消灭病毒源解救市民，但是病毒源已经把人们的羁绊之力全部都吸收光了。这时候去露娜家里，能拿到强力CHIPナダレダイコ。按照右上、右下、左下、右上、左上的前进顺序进入天空网络，一进入就要和ファントム・ブラックEX战斗，击败它后开始拼图游戏。

首先调查最上面的门，然后在地面的石板获得四种古代文字。由于版面限制问题，这里笔者使用格斗游戏出招表中常用的数字来表示图中的连线，其中“，”代表一根连线，提行处表示一幅图案，具体的对应方法请参考下图。完成拼图后会发生相应的BOSS战。



和イェティ・ブリザードEX战斗

7–4–5–6–3–5–7
4–5–6，8–5–2，9–6–3
7–5–3，9–5–1，5–2
4–5–6，2–5–8

和ブラキオ・ウェーブEX战斗

8–5，5–1，5–3
7–8–9–6–5–4–7，5–2
1–4–5，5–9–6–3–5
9–8–7–5–1

和エンプティ–EX战斗

7–5–1，5–6，9–6–3
7–4–1–2–3，4–5–6，5–9
7–4–5–6–9–5–1，5–2
7–8–9，8–5–2–3，4–5

把全部拼图完成后就能到达织姬所操纵的最终BOSSラムー处。





BOSS



ラムー
HP：2000+500

基本战术 已经是最后一场战斗了，都选用最高攻击力的CHIP上吧！BOSS开始会有500HP的防护罩，这里建议玩家先不要使用强力的CHIP，而用普通攻击慢慢消磨掉防护罩，之后才会开始真正的最终战。BOSS的HP虽然高达2000，但行动模式比较单一，充其量也就是一场持久战而已。它的攻击范围比较大，多用防御能有效地减少伤害，而利用“战争洛克攻击”可以瞬移到敌人身边的特点也能回避一些招式。

在大家的鼓励下昴用尽全力终于把电波神和O–PARTS的力量封印，而自己也体力不支无法行动，在危机关头，已经觉悟的萠罗出现把昴带出古代遗迹。

通关后系统会提示玩家存盘，这样游戏完成度只有30%，后续的隐藏要素、全CHIP收集方法和全任务等资料我们将会在下期补完。

玩后感 本作与前作相比，画面与音乐方面虽然没有太大的改进，但任务总数比前作增加了不少，令游戏耐玩度更高。BOSS总体来说有所弱化，但部分敌人的AI设定有所进步。地图方面有许多电波地图与城镇地图合二为一，这样的设计能使玩家感觉到更加贴切。游戏操作的平衡性也有所改良。总体而言，本作的难度偏低，但是有几个SP级别BOSS的难度还是比较高的，与之战斗必须格外小心。



文 konaka 编 雷伊 美编 咕噜

《DQ IV》虽然已经不是第一次移植，但出现在掌机平台却还是第一次，因此NDS版《DQ IV》的推出注定会成为年末商战的一大话题。首日36万套的销量轻而易举地刷新了今年NDS游戏的最高首日销量纪录，《DQ》又一次以响当当的成绩证明了自己雷打不动的日本国民RPG地位。NDS版的《DQ IV》不仅画面表现出色，诸如中断存档等人性化设定的加入也使得游戏变得更加体贴掌机玩家。如果你之前没有体验过这款经典的RPG作品，那么这次机会就再也不能错过了。

勇者斗恶龙IV 被引导的人们

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

NDS ◆Square Enix/ArtePiazza◆RPG◆2007年11月22日◆日版 ◆1人◆1Gb◆5490日元◆无对应周边

操作

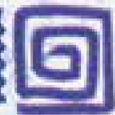
本作的操作完全不会用到触摸功能，全程操作都由按键来完成。

十字键	移动
X	调出菜单
Y	城镇情报表示／地图切换
A	决定／调查／对话
B	取消／和队伍中的同伴对话
L	视点左回转
R	视点右回转
L＋R	视点归正

菜单

按X键可以调出菜单，菜单名都以平假名和图标来表示。


はなす　对话。如果面前有人时为与人对话（效果同在人面前按A键），如果面前没有人时为和队伍中的同伴对话（效果同按B键）。


どうぐ　道具。选定角色之后可以查看该角色身上携带的道具情况，装备在该角色身上的武器和防具图标前会有“E”字表示。选择“袋子”（ふくろ）图标可以查看袋子中的道具。选定道具后出现6个子选项，分别如下。

つかう	使用道具。
わたす	将道具交给其他同伴或者放入袋子。
すてる	丢弃道具，丢掉的道具不会再回来，重要道具无法丢弃。
そうび	装备武器和防具。
みせる	特鲁尼克在队中时才会出现的选项，可以鉴定物品。
やめる	取消。

つよさ　查看角色的状态能力。将光标移动到角色身上时，上屏会显示角色的装备品、所持金钱和获得的累计经验值，下屏会显示角色的状态和各项能力，如果该角色会使用咒文的话，按A键可以查看他学会的咒文。将光标移动到马车上可以查看游戏时间、所获赌场币以及小徽章等总体情报。角色各项能力值代表的含义见表1。

じゅもん　咒文。可以查看已经学会的咒文的效果以及使用咒文。

しらべる　调查。站在可调查物的正面时选择作用同按A键。游戏中的罐子、柜子、抽屉什么的都可以进行调查，调查后有可能获得道具。

表 1

ちから	力量。该数值越大攻击力就越高。
すばやさ	速度。该数值越大在战斗中就越早行动。
みのまもり	守备力。该数值越大防御力就越高。
かしこさ	智慧。影响咒文的效果和习得时机。
うんのよさ	运气。
こうげき力	力量值和装备中武器的攻击力合计的数值，影响给敌人的伤害。
しゅび力	守备力和装备中防具防御力合计的数值，影响受到的伤害大小。

さくせん　作战。具体包含以下选项。

まんたん	使用咒文最有效率地将全体同伴的HP回复满。
そうび	变更角色的装备。
ならびかえ	排列队伍顺序，越靠前的在战斗中越容易遭到敌人攻击。
さくせんがえ	第五章时才会出现的选项，可以设定同伴在战斗时的AI。
どうぐせいり	道具整理。可以将某角色身上装备品以外的道具全部放进袋子，选择马车图标是将全员装备品以外的道具全部放进袋子。
ふくろせいり	自动整理袋子中的道具，"しゅべつ顺"是按照种类整理，"あいうえお顺"是根据假名的读音来整理。
せんれき	显示战斗履历，包括游戏时间、战斗回数以及称号等众多项目。
せってい	设定BGM和效果音的大小以及战斗速度的快慢。
ちゅうだん	掌机版特有的选项，可以生成中断记录，中断记录可以反复读取，非常方便。

战斗选项解说

たたかう　进行战斗。其中"こうげき"是物理攻击、"じゅもん"是使用咒文、"どうぐ"是使用道具，"ぼうぎょ"为防御。设定了除"めいれいさせろ／めいれいするわよ"外作战项目的同伴会根据AI自动战斗。

いれかえ　换人。马车入手后才会出现的选项，将马车中待机的同伴换到战斗队伍中去。其中"いれかえ"是一个一个地换，"そうがえ"是从所有同伴中重新选择参战人员。选人时上屏会显示角色习得的咒文。

さくせん　第五章才会出现的选项，变更同伴在战斗中自动战斗的AI。选择马车图标为全员变更，选择角色图标为单人变更。作战项目和含义见表2。

にげる　逃走。并不能百分百逃走成功，如果逃走失败的话会受到敌人追击，反而变得更加危险。

教会的利用

玩过《DQ》系列"的应该都知道教会在游戏中发挥着重要的作用。与教会中的神父或者修女对话便可以执行存盘等指令。如果玩家在战斗中被全灭了并不会Game Over，而是会回到上一次记录的教会继续游戏，不过所持的金钱会减半，但存在银行中的金钱并不会受到影响。教会中的各项指令含义如下。

おいのりをする	存储游戏进度。
おつげをきく	查看角色下次升级时需要的经验值。
いきかえらせる	复活战斗不能的同伴，需要消费金钱。
どくのちりょう	治疗中毒状态，需要消费金钱。
のろいをとく	解除诅咒，需要消费金钱。

昼夜设定

游戏中存在着昼夜之分。在大地图上进行移动时，时间就会流逝。白天和夜晚出现的敌人种类不同，而一些城镇中的商店到了晚上也会关闭。游戏中更有一些攻关流程是与时间相关的，不是特定的时间就无法触发。需要注意的是，在城镇中移动是不会消耗时间的。另外，如果在宿屋中住宿的话第二天时间自动变为白天。布莱的咒文ラナルータ可以自由切换白天和黑夜。

马车系统

众多丰富的同伴是本作的魅力。第五章得到马车后，就可以让同伴们搭上马车共同冒险了。在马车外的同伴是战斗角色，如果带着马车的话那么马车上的同伴可以随时切换成战斗角色，十分方便。带着马车进行战斗的话，就算在马车上待机没有上场战斗的同伴也能得到与参战角色相同的经验值。如果马车外的同伴在战斗中全灭的话，那么马车内的同伴就会自动上场继续战斗。游戏中的洞窟分为两类，那些洞口较小的洞窟代表马车无法进入，洞口较大的洞窟则可以带着马车一起进去。如果不带马车进入迷宫参加战斗，那么马车上的同伴将无法获得经验值。马车无法进入城镇，但就算在马车上的同伴也能够购买物品和使用咒文。

表 2

ガンガンいこうぜ／ガンガンいくわよ	不在乎MP，竭尽所能使用最强力的手段全力打倒敌人。
バッチリがんばれ	注意攻击和防御平衡的作战，根据状况也会使用咒文。
おれにまかせろ／わたしにまかせて	不攻击，仅仅使用回复和辅助咒文援护勇者。
じゅもんつかうな／じゅもんはやめて	战斗中不使用咒文。
いのちだいじに	同伴的HP减少时尽快使用回复咒文。
めいれいさせろ／めいれいするわよ	由玩家亲自操作。

流程攻略

序章

无名之村

在这个世界的某个山坳中，有一个没有名字的小村。村中的人从不和外界交流，外界甚至鲜有人知道世界上还有这么个无名之村存在。但是，村中的一位少年／少女（性别由玩家决定）却注定将成为拯救世界的勇者，尽管他此时散发出的光芒还如此微弱。

在剑术老师处选择“はい”认输之后就可以操作勇者自由行动了，初始位置周围有很多坛坛罐罐，有的破坏之后会获得道具，因此以后每到一个城镇就要养成挨家挨户搜刮的习惯。

走出井口后，勇者发现了一只青蛙。青蛙说自己其实是某个国家的公主，因为受到了坏魔法师的诅咒才变成了现在的样子。正在交谈的时候，青蛙听到了远处传来的脚步声，惊慌地逃进了井中。追到井中，勇者并没有发现青蛙，倒是看见了自己的好友辛西娅（シンシア），原来青蛙正是她变的，而所谓的坏魔法师的诅咒不过是个浪漫的谎言。辛西娅学会了可以变幻成各种样子的モシャス咒文，这回她又变成了一只兔子……临走时她告诉勇者他的父母在催促他回家吃饭了。

回到村子左边的家中，和老爸对话并选择“はい”就可以吃晚饭了。在吃饭的时候，老爸谈起了勇者将来的事情，现在的勇者已经长大成人，是时候离开村子去看看外面的世界了。

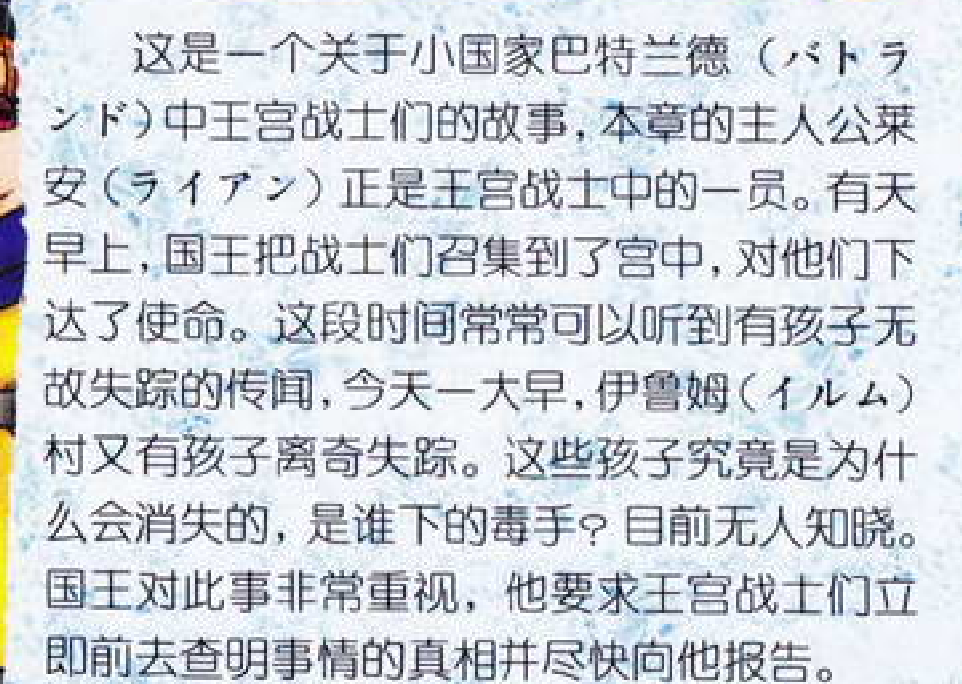


第一章 王宫的战士们（王宫の战士たち）



巴特兰德（バトランド）

这是一个关于小国家巴特兰德（バトランド）中王宫战士们的故事，本章的主人公莱安（ライアン）正是王宫战士中的一员。有天早上，国王把战士们召集到了宫中，对他们下达了使命。这段时间常常可以听到有孩子无故失踪的传闻，今天一大早，伊鲁姆（イルム）村又有孩子离奇失踪。这些孩子究竟是为什么会消失的，是谁下的毒手？目前无人知晓。国王对此事非常重视，他要求王宫战士们立即前去查明事情的真相并尽快向他报告。



听完国王的吩咐之后就可以自由行动了。在防具屋2楼可以找到一个“皮盾”（かわのたて），教会下方民家的宝箱中可以找到一个“力之种”（ちからのたね）。在正式展开冒险前建议先练一下级，强化一下装备。来到大地图后往西边走可以看到一个洞窟，在洞窟中一直往前走可以找到出口，出去之后就可以看到伊鲁姆村了。

伊鲁姆（イルム）



来到村中，听村里的人说有个名叫阿列克斯（アレクス）的男子因为偷面包被抓了起来，他和村中的孩子们很要好，也许他会知道孩子失踪的原因。村子东北方教会的左上可以发现通往地牢的台阶，阿列克斯就关在里面，但此时的他已经失去了记忆。在村中的旅馆中可以看见一个在浴室边偷窥的男子，和他对话后得知他以前在巴特兰德见过阿列克

斯，他建议莱安如果要获取阿列克斯的相关情报不如回巴特兰德一趟。

回到巴特兰德城下町，在之前取得"力之种"的民家可以见到一位叫做弗莱娅（フレア）的女子，和她对话后得知她就是阿列克斯的妻子，她一直在等待她的丈夫回家，并不知道他已经被抓了起来。当莱安把阿列克斯因偷窃而被抓的事情告诉弗莱娅后，她不敢相信自己的丈夫会偷窃，要求莱安带她去见阿列克斯。带着弗莱娅前往伊鲁姆的地牢，夫妻团聚之后阿列克斯就会恢复记忆。为了感谢莱安，阿列克斯告诉他在村子东南方的森林中可能有线索。

古井洞窟



在伊鲁姆村东南方的森林中（告示牌附近）可以发现一口古井，井中的敌人能力不低，因此建议在进入之前把莱安的等级提高到5级左右。进入井中后会听到迷之声指示，根据指示的方向前进可以在宝箱中得到"飞空靴"（そらとぶくつ）。在取得鞋子之后，在该层东南方可以找到一只荷伊米史莱姆（ホイミスライム），和它对话可以令它加入，它的回复咒文对莱安还是挺有用的。（旁边的宝箱中是580G，要从该层东北处前进才可以得到）。返回的时候继续按照迷之声指示，在左上方可以发现一个洞穴，跳进去后就可以离开洞窟。出口的宝箱中可以得到"生命木之实"（いのちのきのみ），罐子中有"速之种"（すばやさのたね），不要错过。

湖之塔



在大地图上使用"飞空靴"可以来到伊鲁姆西北湖中塔的塔顶，注意里面的敌人实力又有提升。如果金钱吃紧的话建议仅强化一下盔甲，因为强力的武器和盾牌在塔中都可以得到。在塔顶发现一个孩子正在被魔物带走，跟着魔物一直往塔的底层走吧。来到塔的1层后，左上的宝箱中可以得到强力的"破邪之剑"（はじゃのつるぎ），从1层中央的台阶下去可以发现回复HP和MP的泉水，多加利用。在1层右下的台阶附近可以发现一名奄奄一息的王宫战士，他说魔王正潜伏在世界的某处等待复活，为了不让勇者成长之后打倒自己，魔王四处搜找小孩，企图把勇者的苗子趁早扼杀掉。

从台阶下去就是本章的BOSS战了。其中大眼球（おおめだま）的HP比较低，因此可以先将它消灭。皮萨罗的手下（ピサロのてさき）的HP虽然较高，但如果让莱安装备了之前获得的破邪之剑，那么击败他也只是时间问题，HP不足的话注意让荷伊米史莱姆及时回复。

解决掉皮萨罗的手下之后，关押在这里的孩子们终于得以和家人们团聚。回到巴特兰德王宫，王国对莱安的表现非常满意，问莱安想得到什么作为报酬。莱安的回答很简单，他想离开王宫展开自己的冒险之旅，去找出年幼的勇者并保护他成长。国王对此表示了理解，在莱安临走前奖励了他很多经验值，可以升好几级呢。需要注意的是，1～4章中获得的道具在第5章中会自动汇总到勇者手中，但金钱是不会继承的，因此在1～4章每章结束之前最好能把金钱都购买道具，可以获得大量金钱的第3章尤其要注意。





第二章 淘气公主大冒险（おてんば姫の冒険）

桑特海姆（サントハイム）



桑特海姆（サントハイム）王国的公主阿莉娜（アリーナ）生性淘气，就连其父王也对她完全没法子。有天早上，阿莉娜突然对国王说自己想离开桑特海姆去世界各地冒险，这可把国王给吓坏了。国王一直都将阿莉娜视为掌上明珠，这个无理的要求他显然不会轻易答应。

听完国王的话后，在城中和阿莉娜的老师布莱（ブライ）对话，下楼后在右边的教会处和克里夫特（クリフト）对话，之后想要离

开王宫时被门卫拦截。回到3楼右上公主的房间（房间的柜子中有个“羽毛帽子”（はねぼうし），不要忘记拿），发现右侧的墙壁正在修理。调查之后选择“はい”就可以踢坏木板来到王宫的露台，从露台的边缘跳下去，准备离开王城的时候布莱和克里夫特追了上来并加入了队伍，之后前往旁边的沙朗（サラン）镇。沙朗镇武器屋旁边的罐子里可以得到一个“速之种”。这里没有剧情，不过可以购买一些道具装备，顺便在周边练练级。

天派（テンペ）



前往大地图东北方就可以来到诅咒之村天派（テンペ），在村中的井中可以得到一个“小徽章”（ちいさなメダル），调查墓地上方的地面可以得到一个“生命木之实”，西边民家的木桶中可以得到一个“速之种”。

和东边民家中的村长对话，得知他的女儿尼娜（ニーナ）被魔物选为了祭品，要拯救尼娜就只有消灭魔物。选择“はい”后答应拯救尼娜，然后前往教会和神父对话并选择“はい”就会坐进轿子里被当作祭品送往魔物处。之后就是与BOSS カメレオンマン以及あばれこまいぬ的战斗了，建议先用布莱的冰魔法快速解决HP较少的あばれこまいぬ，然后用物理攻击集中对付BOSS カメレオンマン。将它们打倒之后村长对阿莉娜一行表示了感谢，自由的尼娜准备和心上人结婚了，而村中的道具屋此时也会开放。

弗雷诺尔（フレノール）



从天派的教会往北走，沿着海岸线一路东行来到弗雷诺尔（フレノール）。镇上的神父身边有一个“生命木之实”，不过通常情况下都会被他挡住而无法取得，其实只要在这里存个盘然后再读档就会发现神父不再挡路了，可以顺利取得“生命木之实”。

来到宿屋2楼，发现几个绑匪挟持了“公主”扬长而去。公主不就是阿莉娜自己吗？那眼前的这位“公主”又是什么人呢？跟镇上东南边与小狗玩耍的男孩对话，发现他的小狗嘴里叼着一封信，信上说如果要救下公主就必须在明晚带上村里的宝物“黄金腕轮”（おうごんのうでわ）到村中的指定地点去。

前往弗雷诺尔南方的洞窟，在洞窟的2F可以得到“黄金腕轮”。注意里面的敌人实力



有所提高，建议把等级提高到8级左右。如果布莱已经习得了リレミト就可以马上退出迷宫，十分方便。

天黑之后按照吩咐前往镇上北方的小屋，将腕轮交给绑匪换回公主，众人才知道这所谓的“公主”其实只是一个旅行艺人，因为客人们都喜欢她扮成公主的样子，所以她也渐渐喜欢上了做公主的感觉。为了感谢阿莉娜的救命之恩，旅行艺人将她的“盗贼钥匙”（とうぞくのカギ）送给了阿莉娜。

沙漠集市（沙漠のバザー）



在世界地图上一路往南走来到沙漠集市，其中的武器店有不错的武器出售，有条件的话就更新一下装备吧。集市上方帐篷中的罐子里可以找到“速之种”，集市中央可以找到“力之种”，不要错过。

与集市上方帐篷前的男子对话时会被附近的桑特海姆士兵听到。士兵见到阿莉娜，告诉她国王出了大事，要她赶紧回宫。利用道具“キメラの翼”或者布莱的咒文ルーラ可以立即回到桑特海姆。

桑特海姆（サントハイム）

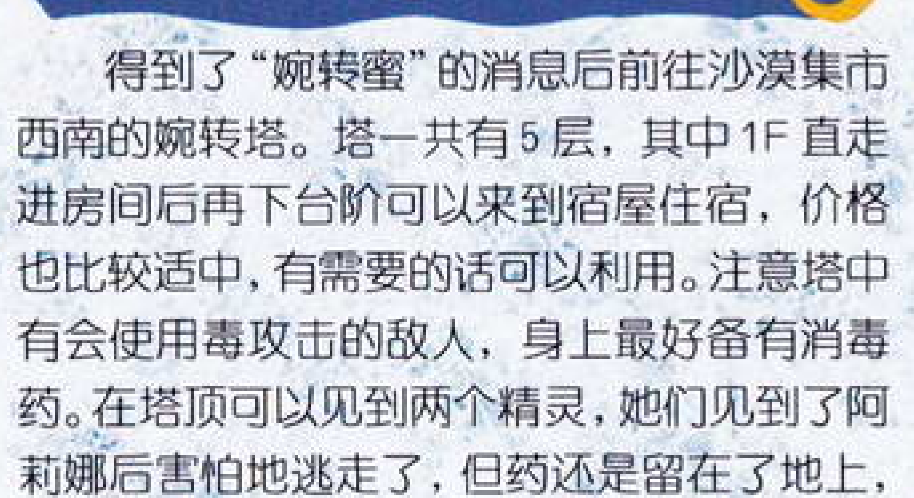


回到桑特海姆城与国王对话，发现他似乎有什么话想对阿莉娜说，但就是开不了口。与旁边的大臣对话后得知国王突然不能发出声音了，大臣建议阿莉娜去问问贡爷爷（ゴンじい），博学的他也许知道些什么。

要去贡爷爷那里，必须从阿莉娜房间中跳下去，之后就可以从之前那个打不开的门进去了，里面还可以得到一个“不可思议的木之实”（ふしぎなきのみ）。贡爷爷对国王突然失声感到非常震惊，他回想起吟游诗人玛洛尼（マローニ）之前也出现过喉咙疼痛的情况，

但现在他却成了这个国家中拥有最美妙声音的人，他或许会有什么独门偏方。在沙朗镇教会2楼的阳台上见到了玛洛尼，他表示自己之所以拥有这么美妙的声音，是因为吃了一种叫做“婉转蜜”（さえずりの蜜）的精灵药，这种药是他以前巡游世界的时候在沙漠集市中偶尔发现的。

婉转塔（さえずりの塔）



得到了“婉转蜜”的消息后前往沙漠集市西南的婉转塔。塔一共有5层，其中1F直走进房间后再下台阶可以来到宿屋住宿，价格也比较适中，有需要的话可以利用。注意塔中有会使用毒攻击的敌人，身上最好备有消毒药。在塔顶可以见到两个精灵，她们见到了阿莉娜后害怕地逃走了，但药还是留在了地上，上前调查就可以取得“婉转蜜”。

回到桑特海姆城，在国王面前使用“婉转蜜”就可以让他说话了。国王表示自己做了一个可怕的梦，巨大的怪物从地狱苏醒并破坏了一切。原本他并没有对此在意，但最近他经常做着同一个梦，所以才感到了不安。当他准备把梦的事情告诉给大臣时，就突然变得不能说话了。看到阿莉娜让自己重新获得了说话的能力，国王决定不再约束阿莉娜，同意她云游世界。

恩德尔（エンドール）

从沙漠东边的旅之祠可以前往恩德尔。在城下町的宿屋中可以找到一个“幸运种”（ラックのたね）。王城中有一个“生命木之实”，获得方法是从王城左边的门进去后从走廊左边的门来到城外，利用台阶就可以来到地下打开宝箱取得它。另外，镇上的酒场地下有赌场，如果有兴趣不妨试试手气，有些奖品还是很不错的。





在王城2楼见到恩德尔国王，他已经听说了阿莉娜的英勇事迹，邀请她参加城中举行的武术大会。这次武术大会的优胜者可以迎娶恩德尔公主，一个名叫死亡皮萨罗（デスピサロ）的人是夺冠热门，但要是像阿莉娜这样的女性成为了优胜者，那么公主就可以继续保持自由身，婚事也就不了了之了。

从王城左右两侧的门进去可以前往斗技场。会场上的道具屋中有卖“铁爪”（てつのツメ”，记得一定要买一个给阿莉娜装上，这是第二章中阿莉娜最强的武器了。武术大会一共要连续进行5场比赛，而且都是阿莉娜和对手单挑，因此难度还是不小的，建议把阿莉娜的等级提高到13级以上，药草也要多带一些，每打完一场比赛会有是否要使用药草的选项。单挑过程中要注意的是第4和第5个敌人。第4个敌人盔甲骑士的物理攻击力比较高，而且有时会发动会心一击，因此阿莉娜的HP要始终保持在50以上；第5个敌人ベロリンマン虽然攻击力不高，但会使用分身术，要找出他的真身来进行攻击。5人全部解决后就是和死亡皮萨罗的决胜战了，不过等了半天他还是没有来应战，于是阿莉娜不战而胜地成为了武术大会的冠军。

恩德尔国王见到阿莉娜获胜后非常高兴，他建议阿莉娜马上回去将这个喜讯禀告自己的父王，让他也感受一下胜利的喜悦。正当阿莉娜准备离开王城时，一个桑特海姆士兵迎了上来——桑特海姆又出事了。火速回到桑特海姆，发现这里已经成了一座空城，包括国王在内的所有人都不见了踪影，他们究竟去哪了呢？他们的失踪和国王的梦有关吗？

第三章 武器商人特鲁尼克（武器屋トルネコ）



雷克那巴（レイクナバ）

在恩德尔以北有个名叫雷克那巴（レイクナバ）的小镇，镇上的中年胖子特鲁尼克（トルネコ）就是本章的主人公。虽然特鲁尼克目前受雇于他人，但他的志向却非常远大，希望自己有朝一日能够成为世界第一的武器商人，为此他一直在存钱。每天早上，特鲁尼克都会准时到镇上的武器店打工，老婆奈奈（ネネ）会给他准备好美味的便当，今天也是如此。

出门往西走来到武器店就可以开始打工了。打工时要站在柜台里面来将武器卖给客人们，晚上打烊的时候老板会把当天的报酬清算给特鲁尼克。有的时候客人反而会卖武器给特鲁尼克，其中极低几率会出现强力的“破邪之剑”，如果遇到这个机会就千万不要错过。向客人收购到破邪之剑之后要注意别将它卖掉，以后有了钱可以向武器店老板把剑买下来，这样剑才算真正归特鲁尼克所有。

如果钱不够的话，可以反复在武器店打工赚钱。以后只要在柜台外和武器店老板对话就可以作为客人购买武器，在柜台里面和老板对话就可以打工。钱赚得差不多后就可以离开雷克那巴追寻淘金梦了，离开之前记得买一个“キメラの翼”，之后会用到。



北方洞窟

与宿屋老板对话可以得知到“铁保险箱”（铁の金库）的事情，这个神奇道具就在雷克那巴北方的洞窟中，有了他战斗中就算被全灭金钱也不会减半。尽管它的取得与剧情无关，但为了以后的冒险还是很有必要将它取得的，建议把特鲁尼克的等级提高到3级左右再去拿它。在大地图上遇敌的时候，有一定几率遇到道具商人，碰到他的话可以补充道具。

在北方洞窟中会发现一些开关，开启之后闸门后面的水就会冲下来，有时必须利用这种方法才能够继续前进。在B4F可以发现一块巨石，要把它引诱到正下方的洞穴中才可以继续前进，石头不会压死人，不用担心。之后继续前进就可以发现“铁保险箱”了，先不要急着去拿它，要将该场景中的小石块移动到保险箱所在的房间，在取得保险箱后再将石块移动到保险箱原来所在的位置压住机关，这样就可以带着保险箱离开了。



波恩摩尔（ボンモール）

前往雷克那巴南方的波恩摩尔（ボンモール）。途中会经过一个神奇的村子，进村后会发现无法出去，只有跟村子西北民家中的男子对话并休息，到第二天才能离开。

来到波恩摩尔，听城下町的人说城里的牢房中关着一个同样从雷克那巴来的男子。进入王宫，在1F西北可以见到波恩摩尔王子，他似乎有什么话想跟特鲁尼克说，却被旁边的女仆拦下了，无奈他只好和特鲁尼克约好晚上去武器屋后面见面。

从1F右上可以前去地牢，不过这里有士兵把守，如果被士兵发现特鲁尼克就会被赶出来，所以要趁他们不注意的时候和牢房中右边的男子对话。与男子对话后发现他就是雷克那巴镇上汤姆爷爷（トムじい）的儿子，将一个“キメラの翼”给他后可以帮助他逃走。

另外听波恩摩尔的士兵说，南方的恩德尔是个富饶的国家，波恩摩尔国王一直想将它占为己有。最近他准备攻打恩德尔，但由于通往南方的大桥断了所以没法过去。国王因此求助于建筑大师冬·加亚德（ドン・ガアデ）来帮忙修桥，不过冬一直没有出现，这让国王非常气愤。





狐之村

回到雷克那巴，和东北方狗圈边的汤姆之子对话，他就会把自己养的狗托马斯（トーマス）借给特鲁尼克以报答他的救命之恩。这条狗没别的本事，就是擅长捉狐狸。

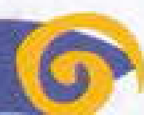
带着托马斯前往波恩摩尔北方那个神奇的村子，一进村托马斯就会叫着冲向西北方的民家。与民家中的男子对话后他露了馅，原来他是狐狸精……变回狐狸的男子要求特鲁尼克饶他一命，选择"はい"答应他后可以得到"钢之铠"（はがねのよろい）作为报酬。而此时冬·加亚德也出现了，原来他之前一直被困在狐之村中，被狐狸精变的女子迷惑得晕头转向忘记了修桥的事情。



波恩摩尔（ボンモール）

在波恩摩尔王宫1F左下有个收购防具的老头，与他对话后可以把手头的防具卖给他，他的报价要比外面高出不少。他的报价每次都会发生变化，如果对报价不满意就多来几次从而以最高的价格卖给他。以刚才得到的"钢之铠"来说，在普通店里出售的话只能卖出1725G，但如果卖给老头最多可以卖4000多G。

和波恩摩尔国王对话后发现冬已经修好了桥，这样就可以去南方的恩德尔了。在出发之前不要忘记之前与王子的约定。晚上去武器店后面与瑞克（リック）王子碰头，他会拜托特鲁尼克将一封信带给恩德尔的莫妮卡（モニカ）公主。



恩德尔（エンドール）

在恩德尔王宫中找到莫妮卡公主，对其使用"王子的信"（おうじのてがみ），王子的信上表达了对公主的爱意，并且把波恩摩尔准备攻打恩德尔的事情通知了公主。莫妮卡公主把波恩摩尔的侵略计划告诉给了自己的父王，恩德尔国王得知后，让特鲁尼克将一封信转交给波恩摩尔国王。回到波恩摩尔王宫，对国王使用"国王的信"（おうのてがみ）。信上提到了瑞克王子和莫妮卡公主相爱的事情，而恩德尔国王也表示愿意让这对恋人早日完婚。波恩摩尔国王一想到只要瑞克王子成为了恩德尔的驸马，就相当于他间接掌握了恩德尔的政权，因此爽快地答应了这门婚事，而



侵略的事情也就一笔勾销了。回到恩德尔，国王为了感谢特鲁尼克，答应让他在自己的国家开店。

与恩德尔城下町西南民家2楼的老人对话，得知他有意引退并卖掉这家店面，只要特鲁尼克有35000G就可以问他把店买下来。不过要靠杀敌来赚到这些钱实在太花时间了，得想想其他便利的途径。

与恩德尔城下町东北民家中的男主人对话，发现他有收集古玩的爱好，他一心想得到传说中的"银之女神像"，不惜任何代价。女神像就在恩德尔东北方的女神像洞窟中。在去那里取得女神像之前可以先在恩德尔招两个同伴。在恩德尔教会前可以雇用士兵斯科特（スコット），佣金是5天400G，要注意的是他很怕狗，如果托马斯还在队伍中他是不会加入的。宿屋2F可以雇用吟游诗人劳伦斯（ロレンス），佣金是5天600G。



女神像洞窟

女神像洞窟是地图北边那个被毒沼包围的洞窟。进入洞窟之后，首先在右边坐木筏掉到B3F，从B3F右下的台阶可以来到B2F，在上方踩下机关可以使水位发生变化，同时原本不能取得的一些宝箱也可以拿到了。从B2F左下的台阶来到B3F，乘坐木筏前进，由于这里水位的上升，原来在高台上无法取得的宝箱也可以取得了，不过右上方的两个宝箱已经被人取掉了，是空的。乘坐木筏从B3F上方的台阶来到B4F就可以取得"银之女神像"了。将他卖给恩德尔的那位古玩收藏家就可以得到25000G。之后就只要再凑10000G就可以开店了。

恩德尔（エンドール）



凑齐了35000G后，特鲁尼克终于有了属于自己的店铺，他把妻儿都接到了恩德尔，一家人都对武器店的未来充满了信心。以后只要在柜台外侧和奈奈对话就可以把物品交给她，不断增加店里出售的物品。

来到恩德尔城中和国王对话，国王向特鲁尼克下了订单，要订购6把“钢剑”（はがねのつるぎ）和6套“铁之铠”（铁のよろい）。其中“铁之铠”可以在恩德尔城下町的防具屋买到，而“钢剑”则在波恩摩尔有售。按照国王的要求凑齐装备之后将它们交给王宫1F右上方的士兵就可以得到60000G。

前往恩德尔北方的洞窟，在洞中可以见到一个老人，他为了挖通洞窟耗尽了所有积蓄，已经无法继续挖掘工作了。将刚刚赚到的60000G交给他，退出洞窟之后再进入，老人就会继续挖掘工作，并表示一旦挖完他会立即联系特鲁尼克的家人。

回到恩德尔的家中，奈奈表示赌场开了，建议特鲁尼克去逛一下。逛了一圈回去奈奈就会带来洞窟已经挖通的消息。来到北方的洞窟，从之前被堵住的地方继续前进，出洞的时候本章结束。刚刚拥有了自己店铺的特鲁尼克并没有停下寻梦的脚步，为了寻找传说中的武器，他向东方展开了旅程。

第四章 蒙芭芭拉的姐妹（モンバーバラの姊妹）



蒙芭芭拉（モンバーバラ）



这一章的主人公是一对为了替父报仇而四处跋涉的美女姐妹。姐姐玛妮娅（マーニャ）是一位舞女，性感美艳；妹妹米妮娅（ミネア）是个占卜师，沉着稳重。玛妮娅一边以舞女的身分在剧团中表演，一边寻找着杀父仇人巴尔扎克（バルザック），可惜的是，今天的表演又没有得到关于巴尔扎克的任何消息。演出结束后，团长给了玛妮娅100G作为酬劳，并鼓励她不要放弃，总有一天她一定能够找到杀父仇人的。玛妮娅对团长表明了自己的去意，团长非常理解她的心情，因此尽管玛妮娅是剧团中的顶梁柱但他还是没有阻止她。

柯米兹村（コーミズ）



蒙芭芭拉北方的柯米兹村（コーミズ）是姐妹的故乡，她们的父亲埃德加（エドガン）是一位著名的炼金术师，却被他的弟子巴尔扎克陷害身亡。村子东北方的屋子就是埃德加的家，在家中可以找到一个“不可思议的木之实”，从屋里的门出去可以看到埃德加的墓，在墓碑前调查地面上的发光点可以得到一个“生命木之实”。

听柯米兹村的村民说，巴尔扎克一开始就是为了窃取埃德加的发明成果而成为他的弟子的。埃德加的另外一个弟子奥林（オーリン）是个不错的家伙，可是他现在受了重伤，正躲在村子西边的洞窟中养伤，他也许会知道巴尔扎克在哪里。出发前往西方的洞窟前可以先在村中整备一下，村子出售的“羽毛帽子”（はねぼうし）是第4章中最强力的头饰了，务必买下。

西方洞窟



洞窟中有种蘑菇模样的敌人会让我方中毒，如果米妮娅还没有学会解毒咒文的话会比较麻烦，因此解毒药一定要多带几个。进入洞窟后，B2F的宝箱中有一个“生命木之实”，不要漏掉。先从左边的转移点来到B4F，可以在中央的宝箱中得到“暗之灯”（やみのランプ）。在宝箱的旁边可以见到奥林，和他对话后他就会加入。奥林表示自己为了替师父报仇一直在这里静养。巴尔扎克为了获得强大的力量把灵魂出卖给了恶魔，但是只要利用“静寂之玉”（せいじゃくのたま）就可以封住他的力量。从B2F下方的转移点前进可以来到B4F的下半部分。“静寂之玉”就在里面的宝箱中。奥林的能力不错，可以使姐妹的冒险之旅轻松很多。

阿特姆特（アッテムト）



离开洞窟之后继续往大地图北方前进，途中可以经过狮王城（キングレオ城），不过目前还没有剧情发生。在更北的港町哈巴利亚（ハバリア）可以整理一下装备，下一个迷宫难度会上升，最好多赚点钱把最好的防具和武器都买上，顺便也可以练练级。在港町旁

边的祠堂中，有人预知有一股目前还很微弱的光之力量将帮助姐妹。

前往西方的矿山之町阿特姆特（アッテムト），镇上的矿山中发出了有毒的气体，人们纷纷倒下，原本发达的小镇现在变得罕见人烟。从镇上东北的屋子可以进入后方的矿山。在矿山入口的罐子里可以得到一个“不可思议的木之实”，矿山最深处可以得到“火药壶”（かやくつぼ）。

狮王城（キングレオ城）



满足奥林加入、取得了“静寂之玉”和“火药壶”这三个条件之后去狮王城就会发生剧情，奥林会帮姐妹把关闭的城门打开。进城之后发现找不到国王，问了一下城里的人，他们都说国王在哪里只有大臣知道，不过大臣却死活不肯把国王的去向告诉姐妹。在城里打听了一番之后，得知大臣非常谨慎，只要他的房间前发出巨大的声音，他就会去向国王禀告，只要跟在他身后就可以知道国王在哪里。

在1F右下大臣房间左边的墙壁旁使用“火药壶”就会发生爆炸，大臣听到爆炸声后会马上去找国王，跟在他身后就可以发现1F北方墙壁中央的机关，调查开关之后就可以进入密室见到国王。

出人意料的是，这里的国王竟是巴尔扎克，他已经学会了埃德加的进化法，想要用自己强大的力量成为世界之王。在战斗中，巴尔扎克会使用HP全回复咒文ベホマ，因此一定要利用“静寂之玉”封住他的咒文，否则是没办法打倒他的。

打败巴尔扎克以后，这个国家真正的继承者“狮王”出现，不过他和巴尔扎克是一丘之貉。狮王表示死亡皮萨罗大人对巴尔扎克的无能非常失望，表示不该把这个国家转交给他管理。在巴尔扎克苦苦求饶下，狮王最终饶了他一命。接下来是和狮王的战斗，他的实力非常强，对现在的我方来说基本是一击必杀，老老实实输给他吧。

姐妹们被打入了地牢，在牢房中，她们发现了一位老人，这位老人正是这个国家的先王、也就是狮王的父亲。老国王表示自己的儿子走上了歧途，希望姐妹们能够帮助这个国家走上正道。按照老人的吩咐（老人下方的罐子中有“力之种”），从牢房里的通道前进可以在里面的房间得到“船票”（じょうせんけん），之后继续前进就可以回到城门口。回到城门口的时候被把守的士兵发现，奥林为了让姐妹们逃走自己留了下来对付敌兵，奥林离队。

哈巴利亚（ハバリア）



船票入手以后前往哈巴利亚左上方的港口就可以搭乘前往恩德尔的船。来到船下层的客舱（木桶中有一个“不可思议的木之实”），和船上的乘客们对话后再去船上方和船长对话，船就会启航，而第四章也到这里结束了。



第五章 被引导的人们（导かれしものたち）



无名小村



故事再次回到游戏开始那个没有名字的山坳小村。

老妈让勇者把便当带给在水池边钓鱼的老爸，在村子北方的水池边找到老爸并将便当交给他，回到家中和老妈对话准备吃饭。就在此时，外面突然传来了急促的敲门声，魔物已经发现了这个村子，准备对村子展开侵袭。剑术老师将勇者带往游戏一开始的那个井中避难，在经过北方的水池时，老爸将深藏在心中数年的真相告诉了勇者——勇者并非他们老夫妻的亲生儿子。

来到井中，剑术老师表示魔物其实是冲着勇者来的，目的就是要趁他觉醒之前将其扼杀。在将“怪物图鉴”（モンスター图鉴）交

给勇者后，剑术老师将勇者安顿在了井底的密室中。村子里变得越来越嘈杂，死亡皮萨罗率领的魔物们已经开始了大规模进攻。辛西娅用モシャス咒文变成了勇者的样子，当然，她没有能够抵御魔物的强大攻势，惨遭魔物杀害。魔物们以为勇者已经被铲除，收兵离开了村子。

爬出井口回到村子，此时的村子已经是一片惨绝人寰的景象。调查辛西娅之前躺着的花坛可以得到“羽毛帽子”（はねぼうし）。出了村子以后往南走，在樵夫小屋（木こりの家）旁的墓碑前调查可以得到一个“生命木之实”，小屋中的“皮之铠”（皮のよろい）不要忘了拿，和屋中的樵夫对话可以休息。

恩德尔（エンドール）



继续南下可以来到布兰卡（ブランカ）城，不过此时还没有什么剧情。继续往大地图西南方向前进，就可以从之前第三章中挖出的地道前往恩德尔。在恩德尔城下町的教会前可以见到米妮娅，让她占卜之后她就会加入队伍。去地下赌场的老虎机前可以见到玛妮娅，她居然把米妮娅占卜赚到的钱全输掉了……与她对话之后她也会加入。目前勇者的等级应该比姐妹俩低不少，在出发冒险前建议提升一下勇者的等级。

背叛洞窟（里切りの洞窟）



前往布兰卡东南的沙漠宿屋，要穿越沙漠必须要用宿屋中霍夫曼（ホフマン）的马车才可以。不过当勇者一行准备向霍夫曼借马车时，他却对勇者表现出一副不信任感。霍夫曼表示，自己曾在东边的洞窟中被好朋友出卖过，因此他不会再相信任何人。除非勇者能够找到让他信任的方法，否则马车概不外借。

离开宿屋后往东边走，就可以来到霍夫曼提到的那个洞窟。经过1F右侧水潭的时候，地上突然裂开，姐妹俩掉到了地下与勇者失散。接下来一段时间玩家只能操作勇者一人，因此勇者的等级一定要在7级左右，否则战斗会比较困难。从旁边的台阶下去会见到姐妹，跟着她们一起来到地图左上却发现她们其实是魔物变的，战斗在所难免。战斗之后，勇者所站的地面再度裂开，勇者掉入下层。在该层中，可以见到被魔物追逐的姐妹，和她们交谈之后发现她们又是魔物变的，这次勇者要一人面对4只魔物，还是小有难度的。解决掉冒牌姐妹后利用台阶一路前进可以见到真正的姐妹，不过姐妹为了验明勇者的真身，要先问勇者一个问题。问题很简单，选择“いいえ”就可以让姐妹们消除怀疑。原来她们在与勇者失散后，也多次遇到过变成勇者的魔物袭击。姐妹重新加入之后回到1F，从下方的台阶前进可以来到一个有很多墙壁的房间，靠3人之力就可以毁坏墙壁进入暗室，在暗室中可以取得“信任之心”（しんじるこころ）。

回到沙漠宿屋，将“信任之心”交给霍夫曼，他就会相信勇者。霍夫曼听了勇者在洞窟中的冒险经历之后感到非常愧疚，他表示自己在当时不应该怀疑自己的朋友。霍夫曼加入队伍的同时也会把马车借给勇者，利用马车就可以穿越沙漠继续前进了。

柯南贝利（コナンベリー）



一路来到温泉之町阿内尔（アネイル），这里没有剧情，不过可以得到一些道具。在墓地前调查地面可以得到“力之种”，调查温泉前的抽屉可以得到小徽章，西北民家中可以得到“速之种”。

出镇后继续南行可以来到柯南贝利（コナンベリー），这里一共有3个小徽章，一个在东北方的木桶中，一个在码头左上的木桶中，最后一个在码头第一条船船舱的柜子中。码头中下的木桶中可以得到“力之种”。听港口的人说，大海南边的敏特斯（ミントス）住着一个商售之神。众人想要坐船出海，但是航船似乎都停止运营了。打听之下才知道东边的灯台最近总是发出邪光，只要船一出海就会立即沉没。

大灯台



前往东边的灯台，进去后会见到特鲁尼克，不过他此时还不会加入。特鲁尼克告诉勇



者灯台中有圣火，只要用它就可以消除邪恶之炎。在灯台中有时会遇到金属史莱姆，打败它们可以得到海量经验值，不过它们经常会逃走，而且普通攻击对它们很难奏效，不过只要有“圣水”（せいすい）就可以确定给它们造成1点伤害，因此身上建议多带几个圣水。灯台2F左上的宝箱中可以得到小徽章，来到3F时注意不要从边缘掉下去，在这里还可以见到一只埋伏在这里准备偷袭特鲁尼克的魔物……在4F中央的宝箱中可以得到“圣火”（せいなるたねび）。从4F右上的台阶上去可以见到点燃邪恶火焰的魔物，建议先打倒HP较少的火焰战士，虎男的HP虽多但催眠咒文对它是适用的，因此此战难度不大。胜利之后在火焰处使用“圣火”，火焰就会变回原来的颜色。将火焰复元后不要急着离开，该层左上还有一个“金色发饰”（きんのかみかざり）可以拿。

以从希尔丹处得到“藏宝地图”（たからの地图）。使用之后发现会世界地图上敏特斯东北有个X符号。

在宿屋2楼可以见到布莱。克里夫特卧床不起，阿莉娜外出去寻求医治他的药物还没有回来。布莱拜托勇者帮助他找到阿莉娜，答应之后就可以让布莱加入。



柯南贝利（コナンベリー）

回到柯南贝利，在码头门口会遇到特鲁尼克。为了旅途安全，特鲁尼克想和勇者等人同行，选择“はい”便可以使他加入队伍。特鲁尼克加入之后就可以控制船去世界各地了，如去世界地图东北的徽章王城（メダル王の城）用得到的小徽章换物品等等，许多地方虽然目前没有剧情发生，但是先去转转可以提前得到强力的物品。一些城镇只要去一次以后就可以用ルーラ转移过去，还是很方便的。

敏特斯（ミントス）

特鲁尼克表示柯南贝利南边的敏特斯镇上有个对大海非常熟悉的老人，他手中似乎有藏宝图。在南边的海岸停靠之后走几步就可以见到敏特斯。来到敏特斯后，霍夫曼异常兴奋，因为传说中那个被称为商售之神的老人希尔丹（ヒルタン）就在这里。为了日后经营规模更大的宿屋，霍夫曼决定在希尔丹门下修行，于是离开了队伍。

镇上东南的罐子中可以找到小徽章，井里也可以找到一枚小徽章。东南民家后面的木桶中可以找到“守之种”（まもりのたね）。在镇子中央与商售之神希尔丹对话，得知他就是特鲁尼克说的那个对大海非常了解的老人。对话中先选“いいえ”再选“はい”就可

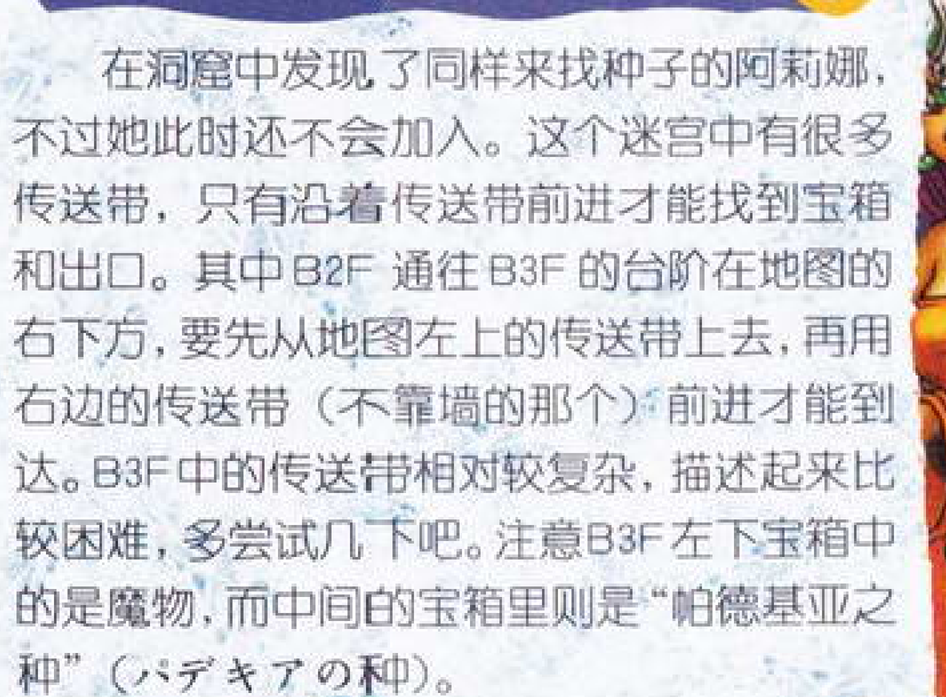
索雷塔（ソレッタ）

敏特斯东边的祠堂外围可以找到一枚小徽章。来到敏特斯东南方的索雷塔（ソレッタ），听说这里是可以医治百病的“帕德基亚”（パデキア）的原产地，不过现在这里是一片民不聊生的景象。与地图右下的国王交谈后（旁边的罐子中有“不可思议的木之实”），得知帕德基亚的种子被保存在南方的帕德基亚洞窟（パデキア洞窟）最深处，不过现在洞窟中充满了魔物，种子无法被取出来，索雷塔也因为断了财路陷入了现在的窘境。

帕德基亚洞窟（パデキア洞窟）

在洞窟中发现了同样来找种子的阿莉娜，不过她此时还不会加入。这个迷宫中有很多传送带，只有沿着传送带前进才能找到宝箱和出口。其中B2F通往B3F的台阶在地图的右下方，要先从地图左上的传送带上去，再用右边的传送带（不靠墙的那个）前进才能到达。B3F中的传送带相对较复杂，描述起来比较困难，多尝试几下吧。注意B3F左下宝箱中的是魔物，而中间的宝箱里则是“帕德基亚之种”（パデキアの种）。

将种子交给索雷塔国王，他会把种子撒在旁边的土地中。种子很快就生根发芽了，国王将“帕德基亚之根”（パデキアのねっこ）交给了勇者，用它就能够医治百病。而索雷塔也



会因为民族产业的重新振兴而走上复兴之路。

敏特斯（ミントス）



回到敏特斯宿屋2楼，发现阿莉娜已经回来了。对克里夫特使用“帕德基亚之根”他就会恢复健康，而阿莉娜和克里夫特这两位强力同伴也会在这时加入队伍，一行人共同去寻找毁灭勇者故乡的幕后黑手死亡皮萨罗。准备离开的时候，有个吟游诗人走上前来告诉众人以前住在这里的战士莱安正在寻找勇者，现在他去了西方的狮王城。

狮王城（キングレオ城）



从恩德尔坐船往西南方前进可以来到哈巴利亚，之后再往南走一段路就可以来到狮王城了。但由于城门紧闭，众人无法进入城内，奥林以前是用什么办法打开城门的呢？米妮娅想起了奥林之前藏身的洞窟，那里也许可以找到什么线索。

来到柯米兹西方的洞窟，在之前奥林加入的地方调查空宝箱后会发现开关，按下开关之后就打开暗道继续前进。其中的门要用到盗贼钥匙才能打开，进去后可以在罐子中可以得到一枚小徽章和一个“不可思议的木之实”，之后开门打开宝箱就可以得到里面的“魔法钥匙”（まほうのカギ）。

拿到魔法钥匙后就可以去狮王城发展剧情了，不过有了魔法钥匙之后可以打开一些之前无法打开的红色的门，因此可以先去世界各地取得一些强力的装备。比如在恩德尔东南方的防具屋可以买到“离散金属之铠（はぐれメタル铠）”，前往徽章王城北方的海鸣之祠（海鸣りの祠）可以得到3个小徽章和剧情上必须用到的“天空之铠”（天空の铠）等等。还有一些像铁栅栏一样的门要用之后得到的最后的钥匙才能够开启。

回到狮王城，在之前大臣打开的隐藏门前会遇到准备进入密室的莱安。进入房间之后和狮王对话会与他发生BOSS战。狮王是个比较强力的BOSS，他的吹雪攻击会给我方全体造成40～60点伤害，很有威胁，在保证攻击性能的同时，队伍中最好能有两个学会了单人HP中回复咒文ベホイミ的同伴，否则等狮王发动吹雪的时候很难抵御，建议把同伴的等级提高到20级左右再来挑战。战胜狮王之后他恢复了神智，莱安也在此时加入。



桑特海姆（サントハイム）



莱安加入之后前往桑特海姆，发现王城已经被魔物占领，而巴尔扎克竟然成了这里的王。与假国王对话后巴尔扎克现身，此时的他已经获得了究极的进化，他甚至已经不把死亡皮萨罗放在眼里。巴尔扎克会喷冰之息，不过伤害不算大，要解决他并不困难。解决掉巴尔扎克后先不要离开，用魔法钥匙打开王城1F上方的宝物库可以得到“魔笛”（あやかしのふえ）和“岩浆杖”（マグマのつえ），在后面的剧情中都会用到。

斯坦西亚拉（スタンシアラ）



要对付死亡皮萨罗必须借助天空人的力量，而要去天空之城，必须收集4件天空装备，分别为天空之铠、天空之兜、天空之盾和天空之剑。

坐船来到世界地图西北方小岛上的斯坦西亚拉（スタンシアラ），据说这里的国王有天空之兜。斯坦西亚拉是个水城，必须与下方的男子对话乘坐木筏才能进入城中。酒场附近民家旁的罐子中有小徽章，该民家的抽屉中还可以找到另外一枚小徽章。

坐木筏来到城中，听说国王正在寻找一个能够让他开怀大笑的人，如果有这样的人存在那么他愿意给予该人任何奖励。与国王所在楼层楼下的商人对话后得知蒙芭芭拉的搞笑艺人帕侬（パノン）可能有这样的能力。离开王城时可以去城中西北方房间的抽屉中

找到一枚小徽章，另外听城中的吟游诗人说，天空之盾貌似在巴特兰德。

在蒙芭芭拉的舞台后面可以找到艺人帕依，与他对话并说明来意后，他欣然地答应了与勇者同行。将帕依安排在队伍的首位，前去斯坦西亚拉与国王对话就会发生剧情。帕依出人意料地并没有对国王讲笑话，而是用严肃的口吻告诉国王他身后的勇者想要天空之兜去挑战魔王，而只有勇者拯救了世界，人们才会真正从心底发出会心的微笑。帕依的一席话说得国王连连点头，国王将天空之兜送给了勇者，支持他拯救世界。帕依的任务完成了，离开王城时他就会离队。

加顿布鲁格（ガーデンブルグ）



天空之盾在世界地图东北方的加顿布鲁格（ガーデンブルグ）。把船停靠在伊鲁姆东边，然后走一段路就可以前往那里。要去加顿布鲁格必须经过一处火山，在挡路的火山岩前使用在桑特海姆得到的“岩浆杖”就可以开路前进，“岩浆杖”用完后可以取回来。

加顿布鲁格是一个母系国家，处于半闭锁状态。城中1F西南厨房的罐子里可以得到小徽章。

与城中1F东北房间中抽屉前的吟游诗人对话，他会让开并让勇者调查身后的抽屉。调查抽屉之后，一个修女走了进来并责怪勇者偷走了她的十字架。勇者一行被打入大牢，调查牢门后看守会带领勇者前去与女王陛下见面。女王表示可以给勇者机会寻找真正的小偷，但必须留一个人在这里做人质。与女看守对话可以选择留下的一名同伴，主力人物还是不要留下为妙。注意王城中通往2F的台阶背面还有个隐藏台阶，在地下可以得到阿莉娜的武器“炎之爪”（炎のツメ）。

南方洞窟



前往加顿布鲁格南方的洞窟。洞窟一共有3层，B1F中央的宝箱中有一个小徽章。迷宫B2F中有“铁假面”（てつかめん）和“龙之盾”（ドラゴンシールド）等强力装备，如果之前还没有购买过的话，那就不要错过了。在B3F的房间中会见到之前的那个吟游诗人，先别急着和他对话，他旁边的罐子中有小徽章。与吟游诗人对话后他想逃走，拦下他后会与他发生战斗，他会使用全体冰魔法，总的来说是个很好对付的BOSS。

战斗胜利后，吟游诗人被打入了大牢，而勇者的嫌疑也得以清洗。回到城中，女王将“最后的钥匙”（さいごのカギ）送给了勇者，用最后的钥匙可以打开牢门救下之前留下的那名同伴，从1F右边的台阶下去可以用最后的钥匙取得宝箱中的“天空之盾”。女王知道了勇者要去讨伐地狱帝王后，表示南方的罗莎莉之丘（ロザリーヒル）以前曾住着魔物，那里说不定会有线索。

有了最后的钥匙之后，那些铁栅栏一样的门也可以打开了，去世界各地转转，将那些以前没有回收的宝物都拿全吧，比如柯南贝利的“皆杀之剑”（皆杀しの剑），地图东北瀑布洞窟（滝の流れる洞窟）中的“离散金属剑”（はぐれメタルの剑）等等。

罗莎莉之丘（ロザリーヒル）



来到罗莎莉之丘可以在西边找到一个塔，听说这座塔是死亡皮萨罗为她心爱的女子罗莎莉建造的（塔B1F的柜子中有小徽章），皮萨罗把罗莎莉安顿在塔顶，不让任何人靠近她。在塔入口处的正方形台座上吹“魔笛”可以进入暗道来到塔顶，在塔顶会与皮萨罗骑士（ピサロナイト）发生BOSS战。皮萨罗骑士本身的能力不强，但会使用静寂之玉封印我方魔法，还会召唤杂兵出来，所以事先要记得多带些回复药以便不时之需。

战胜皮萨罗骑士之后与精灵女子罗莎莉见面，她说皮萨罗现在已经坠入了魔道，拜托勇者能够阻止他，不要让他的罪行进一步加深。说着，罗莎莉流下了眼泪，她的泪水变成了红宝石，经常有人类想要得到红宝石而利用并伤害她，而这也是皮萨罗将她安顿在这里不与外界接触的原因。听罗莎莉身旁的史莱姆说，恩德尔西南的王家之墓中保存着“变化之杖”（へんげの杖），有了它就可以混入魔界。

王家之墓



坐船前往恩德尔西南方半岛上的王家之墓，有了最后的钥匙就可以开门进入其中了。进去之后先通过传送带一路来到B3F，B3F的宝箱中可以得到“封魔之杖”（魔封じの杖）和小徽章。从B3F右下的台阶回到B2F，B2F上方有回复点，下方的台阶则可以回到B1F取得宝箱中可以得到“变化之杖”。需要注意的

是，该迷宫中常常会遇到离散金属（尤其是在B3F，出现几率相当高），如果有“离散金属剑”或者“圣水”的话就可以方便地打倒它们，从而赚取海量经验值。

魔神像



坐船前往河畔镇（リバーサイド）南方的魔神像。魔神像一共分为6层，1F上方的宝箱中有小徽章。注意迷宫里有种敌人会让我方即死，非常讨厌。迷宫中有一处需要跳到魔神像的右手（注意是右手而不是右边的手，是没有宝箱的那个）上才能继续前进。启动魔神像的开关之后魔神像就会移动，从旁边的缺口跳下魔神像，然后往地图东边前进就会来到死亡殿（デスパレス）。

死亡殿（デスパレス）



死亡殿可以说是魔物的老巢，与魔物对话就会进入战斗。B1F的罐子中有小徽章。从王座旁边的台阶来到城外前往B1F的另一角，里面可以得到另一枚小徽章，宝箱中还有“风神之盾”（ふうじんのたて）可以拿，注意右下的宝箱里是魔物。

在死亡殿中要使用“变化之杖”才能顺利发展剧情。使用“变化之杖”之后，勇者会随机变成魔物或人，注意如果变成的不是魔物就要多变几次直到变成魔物为止。变成魔物之后从2F来到西边的会议室，在魔物旁边的座位上坐下就会发生剧情。死亡皮萨罗聚集众魔物召开了紧急会议，埋藏在阿特姆特矿山下的地狱帝王艾斯塔克（エスターク）经由人类之手复活了，他要去把帝王迎接到这座城来。会议开完之后，魔物们纷纷出动前往阿特姆特。

艾斯塔克城（エスターク城）



前往狮王城西北的阿特姆特矿山，在之前取得“火药壶”的地方继续前进可以来到艾斯塔克城（エスターク城）。艾斯塔克城入口附近的宝箱中有一枚小徽章。迷宫的结构不复杂，一路前进可以见到一个有魔物把守的宝箱（下方的房间中有另一枚小徽章，另外一个是宝箱怪），暂时无视它从左边的道路继续前进。见到魔物之后选择“いいえ”会发生战斗，解决掉喽罗之后是与艾斯塔克的BOSS战。地狱帝王艾斯塔克的实力实在一般，用克里夫特的全员防御提升咒文配合米妮娅的防吹雪咒文就可以较为轻松地对付他。

战斗胜利后皮萨罗赶到，他对勇者打败艾斯塔克感到非常气愤，想与勇者等人交战。此时有魔物赶进来告诉了皮萨罗一个震惊的消息——罗莎莉被人类杀害了。悲痛的皮萨罗只好暂时离开这里。皮萨罗离开之后，回到刚才有魔物把守的宝箱处可以得到“瓦斯壶”（ガスのつぼ）。将瓦斯壶交给河畔镇东南民家中的男子，作为感谢他会送给勇者一件礼物。在宿屋中住上一晚，第二天就可以从男子处得到气球。

世界树



乘坐气球前往地图上有X的地方，可以来到世界树。进入世界树前记得把队伍中的同伴调成3人。从树洞进入世界树中，发现这里也遭到了魔物的侵袭。注意只要站在世界树的树叶上调查就可以得到“世界树之叶”（せかいじゅのは），不过每次只能取得一片。从1F左边的台阶出去，可以在2F西边的宝箱中得到“祝福之杖”（しゅくふくのつえ）。从1F右边的台阶可以继续前进。在树顶见到一位叫做露西娅（ルーシア）的天使，她从天空城飞到人间采摘世界树之叶，却遭到魔物袭击折断了翅膀。选择“はい”答应送她回天空之城，她会告诉勇者“天空之剑”就在世界树的某处。露西娅加入队伍之后继续前进，就可以见到插在树上的“天空之剑”了。

角笛之祠（角笛のほこら）



乘坐气球来到世界地图中央的岛（这个岛上有很大几率遇到金属史莱姆王，是练级的好地方），走几步就可以来到歌特塞德镇（ゴットサイド），镇上东北和西北的民家中



都有小徽章可以拿。歌特塞德往东走可以来到角笛之祠（角笛のほこら），这里并不是剧情上必须要来的，但其中的宝物“巴隆的角笛”（バロンのつのぶえ）对最终BOSS战比较有用，而且祠堂中没有敌人，因此没有理由不来。取得“巴隆的角笛”的方法是乘坐传送机到B2F，然后回到1F从原来传送机所在的位置跳下去，从传送机上方前进就可以获得。

天空城



从歌特塞德往南走可以来到通天塔（天空への塔），注意如果没有收集齐4件天空装备这里是无法进入的（注意不要漏掉海鸣之祠中的“天空之铠”）。进入塔中，从2F右下的台阶前进然后乘坐浮游台上行，在6F要爬梯子前往塔顶，调查某层中地面发亮的地方可以得到小徽章（该层下去后在罐子中还可以得到另外一个小徽章）。在通天塔最上层可以来到天空城。

进入天空城后露西娅离队。在东北民家中和小恶魔对话可以得到“世界树之露”（せかいじゅのしずく），不过每次只能得到一个。旁边房间的抽屉中有小徽章，教会所在的那层右下的草地中还可以找到另外一个。在城中与大师龙（マスタードラゴン）对话，他已经知道了勇者的来意，而勇者也得知了原来自己是天空人和地上人爱情的结晶。在和大师龙交谈的时候，地上的皮萨罗用邪恶波动击穿了天空城的云层以向勇者挑衅。此时大师龙会赐予勇者一些经验值，并帮他强化“天空之剑”。

在教会附近和露西娅对话，她会让自己养育的小龙多兰（ドラン）与勇者同行。从教会下方的门出去后在云层上发现了被皮萨罗击穿的洞，跳进洞中就可以来到暗之洞窟。

暗之洞窟



进入暗之洞窟后一路下行，B2F通过传送带可以在宝箱中可以得到小徽章。迷宫一开始会给人以在重复兜原路的错觉，不要被迷惑了。从洞窟出来后来到架桥之塔（驾け桥の塔），从塔离开之后进入魔界领域。往南走来到希望之祠（希望のほこら），与里面伪装成魔物的精灵对话可以回复体力并存盘。听精灵说，想要侵入死亡皮萨罗城（デスピサロ城）必须将魔界4个祠堂中的BOSS全部消灭，这样才能将城外的结界解除。4个祠堂分别在魔界的东北、西北、东南和西南，将其中的BOSS全部打倒之后，就可以进入最终迷宫死亡皮萨罗城了。

死亡皮萨罗城（デスピサロ城）



死亡皮萨罗城的结构不算复杂，主要是要利用电梯来进行移动，2F的毒沼中可以得到一枚小徽章。第1个电梯后方的台阶进去可以发现很多铜像，其中有个铜像是可以移动的，移开铜像后前进可以得到“贤者之石”（けんじゃのいし），作用是回复我方全员的HP，可以反复使用，因此一定要取得。第2个电梯要先按下开关将其降下，然后回到原来的地方从电梯上方前进。从城堡出去之后来到大地图，如果之前取得了“巴隆的角笛”，那么此时使用的话可以召唤出马车，在之后的最终BOSS战中就可以更换同伴采取车轮战术了。

进入前方的山洞后就是与死亡皮萨罗的最终BOSS战了。死亡皮萨罗一共有7个形态，每个形态的HP都约在2000点左右。最初的两个形态主要会使用物理攻击，因此克里夫特的全员防御上升咒文スクルト会派上用场。皮萨罗的第3形态会使用催眠攻击和即死咒文，如果有同伴阵亡的话要立即想办法复活。第4形态的进攻不太猛烈，不过皮萨罗有时会回复自己的HP，每次大约在500点左右，最好能够一气呵成地进攻他使其进入下一个形态。皮萨罗的第5和第6形态都会使用全体火焰攻击，因此一定要用米妮娅的咒文フバーハ来进行防御。皮萨罗有时会打消我方的特殊状态，一旦被打消就要立即重新使用フバーハ以免造成不必要的损失。第7形态是前两个形态的加强版，全体攻击手段“辉く息”会给我方造成极大的打击，因此防御吹雪系的咒文フバーハ必不可少。与皮萨罗的战斗是一场持久战，到了后期会出现MP不足的情况，因此在战斗中要尽量节约MP，最好让速度最快的克里夫特带上“贤者之石”来定期回复全员的HP。

解决掉死亡皮萨罗之后就可以看通关画面了，同伴们的去向都会有所交代，而之前被魔物杀害的辛西娅也复活了，不过游戏还没有结束。

通关之后



看完制作人员名单之后会生成一个通关存档。读取这个存档的时候会发现存档上的章节写的是“第6章”，进去之后可以继续游戏。

隐藏迷宫



来到歌特塞德会发现上方多了一个洞穴，从洞穴跳进去就可以挑战本作的隐藏迷宫了。隐藏迷宫一共有23层，分支不算很多，对于打完最终BOSS的人来说，里面的敌人也不算难对付，因此要冲到最后一层并不困难。迷宫的第8层有宿屋可以休息，第16层的东北方有一个教会可以存盘。只要在这个隐藏教会存过盘，那么以后就可以用ルーラ咒文瞬间传送到这里（名字为“なぞの教会”），不用重新再爬前面的那么多层迷宫了。在迷宫的20层可以发现几个魔物，它们会告诉勇者罗莎莉的藏身之处其实是恶魔牧师（エビルプリースト，就是之前在魔界东北方的祠堂中打倒过的那个）故意通报给企图残害精灵的人类的，他的居心值得怀疑。另外，魔物还表示只要弄到世界树之花，说不定就可以让死去的人起死回生。

来到23层之后，跳入前方的转移点会见到两个因为鸡和蛋的问题而争吵起来的家伙。与他们对话之后就会发生BOSS战。这两个家伙是游戏中的隐藏BOSS，能力在最终BOSS死亡皮萨罗之上。其中的エッグラ擅长咒文攻击，而チキーラ则擅长物理攻击。エッグラ比较讨厌的招数是吹雪攻击，给我方全员的伤害都非常大，因此要让米妮娅及时发动フバーハ咒文来进行防御。他的混乱攻击也非常讨厌，而且几率不低。チキーラ会使用蓄力攻击，并且拥有攻击我方全员的物理攻击手段，如果让他连用蓄力和全体攻击的话对我方会有致命威胁。チキーラ有时还会放出羽毛来使我方的攻击全部MISS。在战斗中最好采用逐一击破的办法，考虑到两位BOSS的特性，建议先打倒会咒文攻击的エッグラ，而剩下チキーラ一人时就好办多了，只要让克里夫特连用几次スクルト，那么チキーラ那些物理攻击就只能损伤我方个位数的HP了，打倒他就只是时间问题了。第一次打倒他们之后世界树就会盛开出花朵，而以后再来反复打倒他们的话可以得到一些道具和装备。

隐藏角色皮萨罗加入



打完鸡蛋二人组后得知了世界树开花的消息，来到世界树，爬到树顶就可以在树顶的西南方找到“世界树之花”（せかいじゅうのはな）。来到罗莎莉之丘上方的罗莎莉墓前使用“世界树之花”就可以让罗莎莉复活，复活后的罗莎莉会拜托勇者去拯救皮萨罗并加入了队伍。来到之前发生最终BOSS战的地方找到皮萨罗，罗莎莉会用她的真情解除死亡皮萨罗的进化之法，皮萨罗恢复原来的模样之后就会加入队伍。皮萨罗是一位非常强力的角色，是挑战真·隐藏BOSS的有力支援。

真·隐藏BOSS



皮萨罗加入之后他会表示自己还有该做的事情没有做。来到死亡殿（デスパレス）的2F就会遇到那个心怀鬼胎的恶魔牧师。他的能力比之前在魔界祠堂中的要高出了很多，是本作中的最强BOSS。但虽说如此，他也并没有想象中的那么可怕，同伴等级在40级左右就可以将他搞定了，推荐战斗队伍为勇者、皮萨罗、克里夫特和米妮娅4人并装备耐火炎的防具。恶魔牧师获得了进化法，在外形和攻击方式上都和最终BOSS死亡皮萨罗差不多，可以说是他的加强版。恶魔牧师一共有4种形态，前两种形态都不难对付，最可怕的要数最终形态，会连连使用强力的招数，尤其有一招聚集其全部魔力的招数对我方全体有着相当大的威胁。只要我方能力足够，对付他的办法其实和之前的BOSS战没有多大区别，善于利用克里夫特的スクルト和米妮娅的フバーハ（尤其是后者）来尽量减少我方的损失。勇者的全员HP全回复魔法ベホマズン、以及克里夫特和皮萨罗的ベホマラー都是必备的回复手段。另外恶魔牧师有时还会让我方单体陷入睡眠状态，如果有同伴中了，那就要立即用勇者的ザメハ来解除。打倒恶魔牧师之后就可以看到游戏的真结局了，虽说是真结局，但其实和第一次通关差别并不大，只是追加了一些皮萨罗相关的剧情而已。



研究部分

移民之町

第 5 章在拿到魔法钥匙之后前往原沙漠集市的所在地点可以见到霍夫曼。与他交谈之后他会和你商量如何在这片沙漠废墟上修建新的城市，之后就可以按照要求不断将世界各地的人们邀请到这里了，5 次之后移民之町就会进化成最终形态。

第一次要带回的是蒙芭芭拉（モンバーバラ）教会中的修女；第二次要带回的是巴特兰德（バトランド）教会中的男子和宿屋中的吟游诗人；第三次要带回瀑布洞窟（滝の流れる洞窟）中的男女；第四次要带回伊鲁姆（イムル）地牢中的ベホイミン；第五次要带回的是哈巴利亚（ハバリア）酒场的国王和蒙芭芭拉宿屋的士兵。这些移民者都要等从霍夫曼或者移民之町的居民口中听到相关要求之后才会出现（注意他们会提到相关的地名，第三次是宿屋旁的吟游诗人提到海贼和洞窟），找到目标人物之后与之对话就可以邀请他们前往移民之町。移民之町发展起来之后，其设施也会不断健全，商店中出售的物品也会变得更加丰富。每个形态的移民之町中都可以找到一些道具，其中甚至不乏小徽章和强力装备等珍贵物品。需要注意的是，如果剧情不发展到一定的程度，那么移民之町的居民是不会提出相关要求的，要将移民之町发展到最终形态必须等到通关以后。移民之町的最终形态是一座城堡，在城堡中调查西南 2F 的罐子和 B1F 的宝箱可以分别解放国王的身心，之后前往上方的王座就会发生国王复活的事件，再与国王交谈就可以获得一枚小徽章作为奖励。

NDS版的移民之町增加了“邂逅通信”系统（すれ违い通信），可以通过通信的办法使移民之町内的居民越变越多。在移民之町发展起来之后，只要和小屋中的霍夫曼对话就可以进行邂逅通信。在邂逅通信中，玩家可以生成一名通信大使将其派遣到其他玩家的移民之町去，玩家可以自己决定大使的形象、名字、性别和特技等等。

小徽章



在游戏中仔细寻找可以发现一些小徽章（ちいさなメダル），收集到小徽章后到地图东北方的徽章王城（メダル王の城）可以向徽章王领取奖品。和徽章王对话他会把你目前的徽章总枚数告诉你，并告诉你得到下一个奖品时所需要的累计徽章数，领取最终奖品需要 60 枚小徽章。

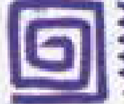
小徽章所在地点

地点	具体位置
アネイル	温泉前的抽屉
コナンベリー	东北方的木桶
コナンベリー	码头左上的木桶
コナンベリー	码头第一条船船舱的柜子
大灯台	2F 左上的宝箱
ロザリーヒル	塔 B1F 的柜子
ミントス	井中
ミントス	东南民家旁的罐子
ミントス东的祠堂	祠堂外围
リバーサイド	东南民家的罐子
リバーサイド	中央小岛的木桶
エンドール西南的小岛	罐子
海辺の村	井中的柜子
スタンシアラ	街道东北民家外的罐子
スタンシアラ	街道东北民家内的抽屉
スタンシアラ城	西北方房间的抽屉中

地点	具体位置
コーミズ西の洞窟	底层的罐子
海鳴りの祠	1F 的宝箱
海鳴りの祠	1F 的宝箱
海鳴りの祠	B1F 的宝箱
テンペ	井中
バトランド城	1F 的宝箱
ガーデンブルグ城	1F 西南厨房的罐子
ガーデンブルグ南方洞窟	1F 的宝箱
ガーデンブルグ南方洞窟	3F 的罐
ブランカ城	1F 西北宝物库的宝箱
ボンモール	地牢中的罐子
エンドール城	2F 的柜子
エンドール	东南民家的宝箱
ハバリア	右边牢房中的桶
ハバリア	左边牢房中的罐子
イムル	地牢中的罐子

地点	具体位置
泷の流れる洞窟	B3F 的宝箱
王家の墓	B3F 的宝箱
魔人像	1F 的宝箱
デスパレス	B1F 的罐子
デスパレス	B1F 的宝箱
エスターク城	1F 入口附近的宝箱
エスターク城	ガスのつぼ下方的宝箱
ゴットサイド	东北民家的柜子
ゴットサイド	西北民家的罐子
天空への塔	某层的地面
天空への塔	某层的罐子
天空城	东北民家的抽屉
天空城	教会所在场景右下的草地
暗の洞窟	宝箱
デスピサロ城	毒沼中的宝箱
移民之町（第一形态）	右上店铺旁的木桶
移民之町（第一形态）	民家内的木桶
移民之町（第二形态）	宿屋的柜子
移民之町（第二形态）	小狗前的地面

地点	具体位置
移民之町（第三形态）	东北民家旁的罐子
移民之町（第三形态）	小狗前的地面
移民之町（第三形态）	中央建筑的木桶
移民之町（第四形态）	宿屋右边牧场的地面
移民之町（第四形态）	小狗前的地面
移民之町（第四形态）	地下 2F 西边的墓碑前
移民之町（最终形态）	地下 3F 西北的木桶
移民之町（最终形态）	中庭小狗前的地面
移民之町（最终形态）	1F 深处东边屋子的柜子
移民之町（最终形态）	1F 深处东边屋子的桶
移民之町（最终形态）	城西南 2F 的罐子
移民之町（最终形态）	解放国王的身心和后国王对话
隐藏迷宫	4F 右下的宝箱
隐藏迷宫	5F 右边的宝箱
隐藏迷宫	6F 右下的宝箱
隐藏迷宫	8F 的井中（要先与井边的老人对话）
隐藏迷宫	17F 的地面
隐藏迷宫	19F 左下的宝箱



全咒文一览



注：习得人物名后面括号中的数字是习得这些咒文的最低等级，实际习得时机一般会比其更晚。

攻击系咒文

名称	消耗 MP	效果	习得人物
メラ	2	发出小火球给予敌单体攻击	勇者（Lv3）、玛妮娅（Lv1）
メラミ	4	发出大火球给予敌单体攻击	玛妮娅（Lv19）
メラゾーマ	10	发出超大火球给予敌单体攻击	玛妮娅（Lv33）
ギラ	4	给予一组敌人小型火炎攻击	勇者（Lv9）、玛妮娅（Lv7）
ベギラマ	6	给予一组敌人中型火炎攻击	玛妮娅（Lv14）
ベギラゴン	10	给予一组敌人强烈火炎攻击	玛妮娅（Lv27）
イオ	5	给予敌全体爆发攻击	玛妮娅（Lv11）
イオラ	8	给予敌全体大爆发攻击	勇者（Lv23）、玛妮娅（Lv23）
イオナズン	15	给予敌全体巨大爆发攻击	玛妮娅（Lv36）
ヒャド	2	给予敌单体冰刃攻击	布莱（Lv1）
ヒャダルコ	5	给予一组敌人冰刃攻击	布莱（Lv11）
ヒャダイン	8	给予敌全体冰刃攻击	布莱（Lv27）
マヒャド	11	给予一组敌人冻气风暴攻击	布莱（Lv32）、皮萨罗（Lv35）
バギ	2	发出真空之刃攻击一组敌人	米妮娅（Lv8）
バギマ	4	给予一组敌人激烈的龙卷攻击	米妮娅（Lv23）
バギクロス	8	给予一组敌人超大龙卷攻击	米妮娅（Lv32）
ライデイン	4	给予敌单体雷电攻击	勇者（Lv25）
ギガデイン	15	给予敌全体激烈雷电攻击	勇者（Lv34）
ミナデイン	15	给予敌单体超大雷电攻击	勇者（Lv37）
ザキ	4	给予敌单体即死攻击	克里夫特（Lv18）
ザラキ	7	给予一组敌人即死攻击	克里夫特（Lv24）
ザラキーマ	15	给予敌全体即死攻击	皮萨罗（Lv42）
ドラゴラム	18	变身为龙喷出火炎攻击	玛妮娅（Lv30）
パルプンテ	20	随机产生效果	勇者（Lv39）
ギガソード	15	给予敌单体巨大伤害	勇者（Lv50）
ジゴスパーク	20	给予敌全体攻击	皮萨罗（Lv52）
ムーンサルト	0	跳跃给予敌全体打击攻击	皮萨罗（Lv35）
ドラゴン斩り	0	单体攻击，龙系敌人伤害 1.5 倍	皮萨罗（Lv35）
まじん斩り	0	给予敌单体会心一击，命中率低	皮萨罗（Lv35）
メタル斩り	0	给予金属系敌单体 1～2 点伤害	皮萨罗（Lv40）
しんくう波	0	用真空波攻击敌全体	皮萨罗（Lv44）
マダンテ	全部	给予敌全体巨大伤害	皮萨罗（Lv60）

回复系咒文

名称	消耗 MP	效果	习得人物
ホイミ	2	少量回复我方单体的 HP	勇者（Lv2）、克里夫特（Lv1）、米妮娅（Lv1）
ベホイミ	4	大量回复我方单体的 HP	勇者（Lv5）、克里夫特（Lv16）、米妮娅（Lv13）
ベホマ	6	我方单体 HP 全回复	勇者（Lv27）、克里夫特（Lv27）、米妮娅（Lv26）、皮萨罗（Lv36）
ベホマラー	10	我方全员 HP 大回复	克里夫特（Lv30）、皮萨罗（Lv35）
ベホマズン	20	我方全员 HP 全回复	勇者（Lv32）
キアリー	2	解除我方单体中毒状态	クリフト（Lv8）、米妮娅（Lv3）
キアリク	2	解除我方一人麻痹状态	米妮娅（Lv10）
ザメハ	2	解除我方全体的睡眠状态	勇者（Lv17）
ザオラル	8	50%的几率复活战斗不能的同伴（HP 回复约一半）	勇者（Lv28）、克里夫特（Lv21）、米妮娅（Lv20）
ザオリク	15	必定成功复活战斗不能者（复活者 HP 全满）	克里夫特（Lv33）、皮萨罗（Lv30）
メガザル	全部	牺牲自己性命使全员苏生，HP 全回复	米妮娅（Lv35）

辅助系咒文

名称	消耗 MP	效果	习得人物
ラリホー	3	催眠一组敌人	米妮娅（Lv5）、布莱（Lv5）
ラリホーマ	3	高几率催眠一名敌人	勇者（Lv15）、米妮娅（Lv16）、皮萨罗（Lv35）
ルカニ	3	敌单体防御力下降	布莱（Lv3）、玛妮娅（Lv3）
ルカナン	4	使一组敌人的防御力下降	布莱（Lv21）、皮萨罗（Lv35）
マホトーン	3	封印一组敌人的咒文	克里夫特（Lv12）
マホトラ	0	吸收敌单体的 MP	布莱（Lv25）、玛妮娅（Lv16）
マホステ	2	使我方单体不易受咒文攻击	勇者（Lv19）
マホカンタ	4	反弹自己受到的咒文	布莱（Lv8）
マヌーサ	4	降低一组敌人的命中率	克里夫特（Lv6）
メダパニ	5	使敌单体进入混乱状态	布莱（Lv30）
ニフラム	3	消去一组敌人	勇者（Lv1）
スカラ	3	我方单体防御力上升	克里夫特（Lv4）
スクルト	4	我方全体防御力上升	克里夫特（Lv14）
ピオリム	3	我方全体速度加快	布莱（Lv14）
バイキルト	6	我方一人的攻击力变为 2 倍	布莱（Lv19）、皮萨罗（Lv36）
フバーハ	6	我方全体受到的火炎・吹雪伤害减半	米妮娅（Lv29）
アストロン	2	我方全员 3 回合间变成铁块，无法行动但不受伤害	勇者（Lv21）
いてつく波动	0	消除所有敌人所有的辅助效果	皮萨罗（Lv47）

移动系咒文

名称	消耗 MP	效果	习得人物
ルーラ	4	瞬间移动到去过的城镇	勇者（Lv7）、布莱（Lv9）、玛妮娅（Lv8）、皮萨罗（Lv35）
リレミト	4	瞬间从迷宫脱出	勇者（Lv13）、布莱（Lv7）、玛妮娅（Lv9）、皮萨罗（Lv35）
トラマナ	2	经过毒沼和电床时不受伤害	玛妮娅（Lv21）、皮萨罗（Lv35）
トヘロス	4	弱敌不出现	勇者（Lv11）、皮萨罗（Lv35）
しのびあし	0	遇敌率下降	特鲁尼克（Lv2）
タカのめ	0	查看附近的地点	特鲁尼克（Lv7）
くちぶえ	0	吹口哨呼唤敌人，当场遇敌	特鲁尼克（Lv11）
たからのにおい	0	查看所在场景中宝物的数量	特鲁尼克（Lv8）
インパス	2	查看宝箱内容	布莱（Lv15）
ラナルータ	4	昼夜更替	布莱（Lv17）
レミラーマ	2	让有宝物的地方发光	布莱（Lv23）

玩后感

常常有人因为画面简陋和满屏假名的原因抗拒《DQ》，然而这两个问题在本作中都得到了一定程度的解决。本作的画面在NDS游戏中属于中上水平，而菜单图标的加入也使得指令选择变得一目了然。游戏的节奏把握得非常好，难度和细节方面的调整也使得游戏的门槛进一步降低。总之，这是一款既值得新玩家去体验，又值得老玩家去怀念的优秀作品。



时间总是能让人忘记过去，然而发生在上世纪40年代的第二次世界大战，相信不少人都无法从记忆中抹去。生活在和平年代的人们，只能通过电影和游戏来了解当年异常惨烈的战事。如今“《荣誉勋章》系列”最新作又如期与玩家们见面，玩家可以通过游戏来重新认识当时战场发生的故事。本作继承了该系列的精髓，素质不容小视，下面就一起来体验游戏带来的乐趣。

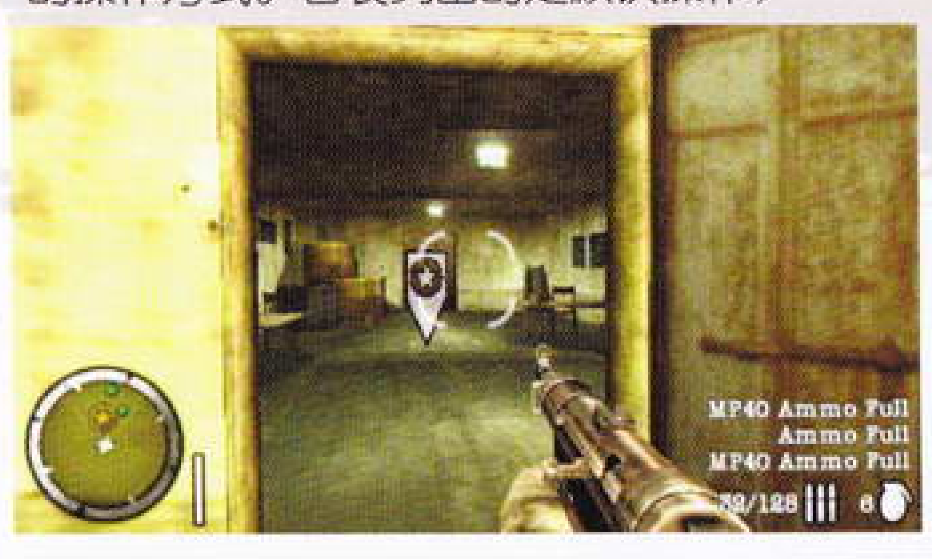
荣誉勋章 英雄2
Medal of Honor Heroes 2
◆EA Games◆FPS◆2007年11月13日◆美版
◆1～32人◆39.99美元◆无对应周边
PSP

为荣誉而战，为胜利而战！

文 峰中幻想
编 软饼干 美编 咕噜

操作简介

游戏中一共有四种操作方式，玩家可以根据自己的习惯来选择，在游戏开始前先确定好适合自己的操作方式。右表列出的是默认操作，



滑杆	角色移动／连续按同一方向可以跑步
△	视角上移
□	视角左移
○	视角右移
×	视角下移
START	游戏暂停进入菜单画面
L	切换狙击视角
R	射击
↑	使用设施／拾获武器
←	子弹上膛
→	切换武器
↓	蹲下／站立

游戏基本模式	
CAMPAIGN	游戏的单人模式，共由7个关卡组成
MULTIPLAYER	游戏的联机模式，通过PSP的Wi-Fi功能与其他玩家对战，最多可以支持网上32人对战
RECORDS	查看玩家在游戏中的战绩
OPTIONS	调整游戏设定
PROFILE	管理游戏存档
EA EXTRAS	观赏游戏的过场动画和游戏制作人名单
HELP TIPS	详细介绍游戏的操作

重温经典的战役

第二次世界大战（以下简称“二战”）是不少军事迷现今依然议论纷纷的话题，游戏厂商也曾经多次以二战作为题材制作了不少作品，其中EA公司的“《荣誉勋章》系列”则几乎是把二战中的各个经典战役以游戏的方式重现在玩家眼前。《荣誉勋章 英雄2》是该系列的最新作品，故事同样是以二战为背景，但加入了不少原创的情节，玩家可以仔细品尝这款史诗般的战争作品，使自己对二战有更深的认识。游戏叙述故事情节时，改用了照片的方式，一张张相片出现后会有旁白来进行详细的叙述，这样玩家能更为容易地了解游戏故事。

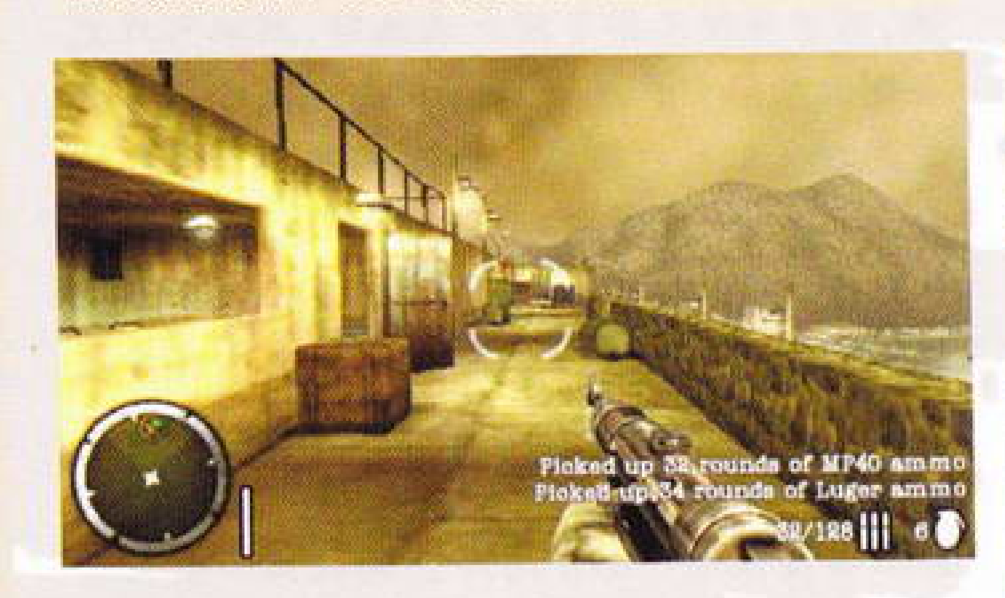
踏进激烈的战场

战斗篇 游戏的操作并不复杂，进入游戏后记得先熟悉一下。与敌人战斗时应该充分利用身边的物体来做掩护，敌人头顶会以红色十字显示，在战场上能够清楚地辨认出。远距离攻击敌人时，最好切换为狙击视角，这样命中率会大大提升，而与敌人近距离相遇时，使用普通的瞄准方式会比较有优势。玩家如果在攻击的时候直接打中敌人头部，那么在游戏画面的下方会出现一个特别符号，这就是大家俗称的“爆头”。当敌人投掷手雷的时候，画面下方有个红色的手雷提示，遇到此情况玩家应该立即停止攻击并远离爆炸范围，以免受到重大的伤害。

体力篇 游戏中的角色有体力限制，并不是无敌的，当角色中枪后，画面旁边会出现红色的血迹，这代表玩家控制的角色已经受伤了，如果这时继续被敌人攻击的话，红色血迹会逐渐扩散，当整个屏幕满是血迹的时候，角色就会阵亡。回复体力的方法其实很简单，只要玩家躲在角落或是其他地方休息一会，体力便会缓缓回复，静待一段时间后，体力就可以完全恢复了。在画面左下角地图旁边有条耐力槽，当玩家控制角色跑动时，耐力会逐渐下降，停止跑动后便会慢慢回复耐力槽。

装备篇 游戏中的武器装备几乎都是出自二战时期，爱好军事的玩家应该都比较熟悉了。角色身上只能携带两把武器和一种手雷。本人推荐的是带上一把近距离作战的武器和一把远距离狙击的武器。玩家要懂得灵活变换武器，运用得当的话就能把敌人打个落花流水。补充弹药的道具一般都是将敌人解决后在地上出现，玩家只要上前经过弹药便能够得到补充了，另外打倒敌人后还能随机出现强力武器，玩家如见到自己喜欢的武器可上前进行更换。

关卡篇 游戏的关卡不多，只有七大关卡，分别是：海滩(BEACH)、港口（PORT)、城市（CITY)、下水道（SEWERS)、教堂（MONASTERY)、村庄（VILLAGE)、基地（BASE)，有些关卡是由好几个场景组成。游戏的关键任务在地图上都是用星状显示，只要角色到达目的地或者将那里的敌人消灭后，就会出现任务完成的提示。另外在关卡的某处隐蔽地点，玩家可以找到一些与游戏剧情相关的秘密文件等，由于都是在比较隐蔽的地方，所以寻找起来会有点困难，文件只是为玩家更加全面了解游戏的剧情，其他就没什么作用了。



机关篇 在游戏的关卡中，到达一些特定场所会看见炸弹之类的机关，当遇到这种机关时，上前通过按键蓄力一段时间后，机关就会启动。如果是启动了炸弹的话，则需要在倒数的时间内迅速逃离现场，因为倒数时间结束后炸弹便会爆炸。还有要注意的是在破解机关时，千万不要受到敌人的攻击，不然蓄力槽会中断，之前所做的就白费心机了。

评价篇 评价系统已经在游戏世界中司空见惯了，本作也不例外，通过一关后，系统会按照玩家在关卡里的表现给予评价。决定评价高低的基本要素有：在关卡中所使用的全部子弹数（Rounds Fired）、命中敌人的子弹数（Rounds Hit）、一共消灭的敌人数（Total Kills）、敌人爆头数（Headshot Kills）。另外在关卡中找到秘密文件的话，对通关评价也有一定的提升作用，评价根据累计所得的百分比，给予金、银、铜三种勋章的其中一种，崇尚完美主义的玩家可要努力了。

燃起熊熊的战火

游戏的画面十分出众，无论是人物还是场景都制作得非常逼真，当炸弹在地上爆炸时，沙石也会一起飞扬在空气中，营造出来的战斗气氛十分浓烈，让玩家更好地融入到游戏当中去，尽情享受在硝烟弥漫的战场上与敌人交战的快感。二战是最令人难以忘记的战争，当时世界上到处都燃起了熊熊的战火，厂商正是利用这样的题材，吸引那些有二战情结的玩家。通过游戏更好地诠释二战时期那些经典战役。音乐和声效也比较到位，人的呼喊声、枪的上膛声、移动的脚步声等等，让人听起来有种亲临现场的感觉。另外本作的一些主题音乐和前作相似，可能玩过之前系列作品的玩家会熟悉那些曾经聆听过的旋律。

完全攻关指南

MISSION  BEACH

美英联军在法国西北部的诺曼底半岛海滩登陆，开辟了欧洲的第二战场，对德军实施围剿行动，那些被德军侵占的城市也逐渐得到了解放……

流程指南

联军在海滩登陆后，玩家首先熟悉下操作，由于海滩上架了不少铁丝网，所以可以充分利用它们来掩护自己。当走到海滩的尽头时发现敌人的弹药库，需要用手雷扔进去才能完全炸毁。走进弹药库上到二层，此处的敌人数量较多，不可操之过急，远距离投掷手雷是不错的解决办法，然后继续前进到达第三层。一路上杀敌无须为子弹的数量担忧，因为敌人倒下后一般都会有子弹补充道具，进入第三层深处的一个房间后，游戏第一个关卡就结束了。

MISSION  PORT

德军的战舰停靠在港口，联军需要一口气把那些战舰全部炸毁，使德军的制海能力大幅度下降，逐渐失去了海上的作战能力……

流程指南

走出房间便会遭遇敌人，你要迅速援助友军消灭敌人，高处向你射击的敌人是优先解决的对象。由于敌人会经常用障碍物做掩



护，想命中他们则需要耐心地等待机会。走到一艘U-502潜艇上安装炸弹，安装好之后以最快速度撤离潜艇。再次遭遇数名敌人时，先把高处的敌人解决掉，然后再清理地上的其余敌人，进入尽头的房间就会完成任务。

来到第二个场景，先从左边的路沿着河堤一直往上走，在一个小房间里拾得一把狙击枪，再攻击窗户外集结在对面建筑物处的敌人，当消灭一定数量的敌人后便能完成任务了，接着按原路返回。跟着战友一起杀敌前进，顺势进入一座碉堡，爬到最顶部用地上的火箭筒把远处敌人的建筑物炸毁，接着离开碉堡前往刚才炸毁的建筑物进入下一个场景。

进入港口内部设施后，会遇到不少敌人在周围射击，先找个地方躲起来，然后逐一把敌人击破，接着从前方的楼梯走到上面的天桥，沿着桥的缺口跳到下面停靠着的U-804潜艇上，安装炸弹把U-804潜艇炸毁。在撤退离开的时候，会出现大量的敌人，迅速解决他们后，按照指示点进入大门，会见到U-414潜艇，走上天桥把悬挂在空中的爆弹射落下来，直接就会把下面的潜艇炸毁，最后进入目的地的门即可完成第二个关卡。



联军到达英国伦敦，这里已经是犹如废墟一般的城市，德军已经占领了整个城市，联军现在任务是要破坏他们的机枪塔，好让军队继续往德军总部进发……

流程指南

联军来到伦敦市区，与敌人战斗时应尽量走到屋檐下做好掩护工作。穿过左边的一个房间，在房间里能够找到一把来复枪，喜欢的玩家可以去换上该武器，来复枪的优点是近距离杀伤力大，几乎可以秒杀敌人，远距离的话杀伤力就弱了许多，对付敌人没多大的作用。沿路前进到城市中央的钟楼下面，绕个圈子到另一头的房间里，经过地窖，到达城市的其他街道。

先把这里周围的敌人全部清理干净，然后利用中央的高射炮把塞在街道中间的两座机枪塔炸毁，从右边的道路离开进入一间房子里，当玩家走出房子时已经是在二楼了。前进一段路后，对面楼房的阳台突然涌出数名



敌人，此时需要利用精准射击来解决他们，不要浪费太多时间。之后会见到第二座高射炮，同样是把附近的敌人全灭，附近有把重机枪，玩家可以充分利用下。最后使用高射炮把屋顶上的三座机枪塔摧毁，面前有个门便会打开，进入屋子后就可以完成第三个关卡了。



德军在下水道建造了不少电力设施，联军如今要破坏这些电力设施，让德军的电力不能及时补给，这样可导致德军很多军事设施瘫痪……

流程指南

玩家来到城市的下水道，沿着湿滑的道路到达一个十分宽敞的场景，首先要灭掉所有地面行走的敌人，然后拾起墙边的一把狙击枪，与躲在二楼的敌人周旋，如果装填子弹或者体力不足时，可以走到墙边歇息一下，当消灭一定数量敌人时，任务便会自动解除。穿过面前的小门，到达二楼，这里同样聚集了不少敌人，由于这里道路比较狭窄，所以用手雷来解决他们是个不错的方法，接着一直冲入深处的房间就能来到第二个场景了。

按照箭头指示往左走，这里有几个蓄水罐，可以用绕圈子的方法来解决敌人。进入小铁门，走过阴暗的通道，到达一个大仓库。此时先不要急着冲出去，因为旁边躲着敌人，把二楼敌人解决后，在二楼高台用狙击枪把一楼远处的敌人消灭完，然后慢慢地向一楼目





标点前进。在深处的电力箱安放炸弹，然后迅速远离这里，出去时敌人又会出现。穿过通道到达一个很空旷的水利设施场所，沿着左边一路前进，会看到另外一个电力箱，玩家可以选择炸或不炸，因为这是与关键任务无关的分支任务。

离开下水道来到外面，这里的敌人数量十分惊人，而且有些敌人还携带了火箭筒，所以此时不宜猛冲，而要步步为营，多利用场景内物体做掩护，尽量不要被敌人连续攻击到，不然会很快阵亡的。你可以躲在前方不远的一辆卡车处，用狙击枪把站在最高处的火箭筒兵解决掉，再走到右边的一个排水口干掉附近高处的敌人，然后沿着路往上层走，如果体力不够时一定要找地方歇息会，等体力回复后再和敌人战斗。一直走到最尽头就能与战友汇合，第四个关卡随之结束了。

MISSION 5 MONASTERY



教堂附近聚集了不少德军，这里几乎成为了他们的大本营，停靠在山上的军用卡车是德军的重要交通工具，要想办法将其摧毁……

流程指南

在教堂的围墙外，敌人会躲在树木背后，上前去近距离射杀是比较快的打法，注意不可要冲太前，不然有可能会引出一大批敌人，到时就不好对付了。进入教堂的院子里，参差不齐的墓碑可以用来做掩护，有敌人在屋子里使用重机枪向外扫射，是玩家优先解决的对象。上到二楼，用狙击枪把地面的敌人清理掉，让战友可以安全地到达目的地。当战友到达后，玩家要迅速地返回楼下与他们汇合。接到新的任务后，敌人会从远处出现，而且数量不少，暂时就躲在这小房间里与敌人周旋，等全部消灭后沿着左边的走廊前进，一路到尽头就可到达第二个场景了。

一出来是地下墓地，这里的石棺摆放整齐，敌人也会十分聪明地躲在其后面。这里的敌人数量没之前的那么多，所以可以冲上去拼命，要注意一些高台处隐蔽着敌人，战斗时候要留意，不要让他们有偷袭你的机会。穿过通道回到地面，左转右拐地杀出条血路，当来到一个小农场后，发现这里敌人是打不完的，只能将敌人打倒一部分后，趁着短暂的时机冲入教堂内部。此处地方不大，使用手雷会轻而易举地把地面敌人清理完，用手雷将木板钉着的门炸开，救出我军的战友。接着跟着他们来到高处的阳台，利用地上的远距离大炮把对面山坡上的四辆军用卡车炸掉，控制大炮时可以按“△”和“×”来调整角度，把卡车全部炸毁后就能完成第五个关卡了。

MISSION 6 VILLAGE





德军在偏远的村庄存放了一些威力巨大的V2导弹，联军要想方设法找出这些导弹的所在地，当找到的话必须立即炸毁……

流程指南

沿着村庄的道路前进，由于在远处二楼上有敌人在利用重机枪扫射，所以你可以通过左边的屋子绕上二楼，占领重机枪后走过木板搭成的路到村庄的另一头，从栏杆缺口处跳落到地面，将巷子里的敌人解决掉，接着从右边的山边小路离开。

来到村庄的农场时，首先要穿过右边的大屋，在一望无际的农场内要利用附近的围墙做掩护，然后逐一突破敌人的防线。进入目标处的房子，上二楼用狙击枪将地面的敌人清理干净，然后返回地面，向远处的屋子前进。这时空中会有敌机进行轰炸，所以要迅速地跑到对面，不要在原地停留太长的时间，以免遭受巨大的伤害。到了对面的屋子后，往旁边的一条小道继续走，走进另一间屋子的二





楼，又发现了远距离大炮的踪影，这里是要用大炮来轰击蜂拥而上的敌人，坚持一段时间后就能结束任务。

通过山道到达村庄的风车小屋，屋里上下都是敌人，还是先在风车小屋的一层喘口气，敌人在这里重机枪火力很猛，而且数量也比较多，沿路一定要找旁边的物体做掩护，不然会受到极大的伤害。一路杀敌，在尽头有个重机枪需要用手雷炸毁。之后从右边的通道继续前进，来到铁路站台，先把这里的敌人清理干净，接着走到对面会看见有枚V2导弹放置在这里，遂上前安装炸弹，把导弹炸毁后解决最后一批敌人，最后进入基地完成第六个关卡。

MISSION 7 BASE



联军终于攻进了德军的基地，德军正在做最后的反抗，联军要进入基地深处，彻底摧毁德军的所有设施，最终联军取得了战争的胜利……

流程指南

游戏的最后关卡，敌人几乎是倾巢而出，数量特别多，所以这关千万不可操之过急，要有条不紊地把敌人解决掉，不能让他们聚集在一起。开始先跑到对面清理一批敌人，钻过尽头破烂的铁丝网，通过旁边的小路来到一个广场，你可以躲在卡车后面歇息一会，然后伺机把这里的敌人消灭干净。进入角落的小门后要利用一楼堆放着的木箱做掩护，冲上了二楼时又会见到久违的高射炮，这次的目标是炼油厂。炸毁之后沿着左边的通道走，在尽头跳落到地面，从炸毁的地方穿过去，沿着山洞一直走就到第二个场景了。

走过一条长长的通道，到达一间巨大的仓库，先在某房间内拿到狙击枪，然后清理掉围堵而来的敌人。打开另一面紧锁着的门，沿着楼梯下到一楼，分别在四根柱子上安放炸弹，每炸掉一根柱子就会出现大量的敌军援兵，要注意找地方躲起来。进入角落的一个小门，上二楼走一段路进入一房间就可以去第三个场景了。

按下前方的控制器，时间开始倒数，你要在五分钟内离开基地，这里是游戏中最难的地方，因为有时间的限制，而且敌人会大量出动，所以导致不能猛冲出去，要以合理的方式解决敌人，争取最快速度脱出。通道共设置了四道闸门，要趁闸门缓慢打开的时候把附近敌人清理完。建议用重机枪扫射，这样可以节省不少时间。脱出以后越过火车，与战友汇合就能完成最后一个关卡了。

玩后感

本作在一些细节方面做的不够好，其次就是流程比较短，只有短短七关而已，令玩家有点意犹未尽。不过这些都不能掩盖此游戏的出色之处，希望这款《荣誉勋章》最新作能够在销量上再创骄人的战绩。



玩转PSP

PSP软件学院

文 C.H.1．编 米格 VOL.16

市面上的8GB组装记忆棒大量上市，价格只有500多元。其实组棒的品质远远没想象的那么坏，笔者手中的2GB组棒，用了整整1年，其间无数次的热拔差，现在外壳已经有了裂缝，但仍能正常使用。PSP的大容量时代已经到来。下面看看PSP上近期的热点新闻。

模拟器

PicoDrive for PSP新版推出

PSP上的MD模拟器新秀PicoDrive for PSP于11月中下旬发布V1.35a、V1.35b两个新版。新版加入了帧率限制功能，防止游戏运行速度过快；可以将游戏显示比例设置为4：3；修复了在FW 1.5 PSP上MP3解码错误的问题；加入了对CSO压缩格式的支持，能够更节省记忆棒容量。PicoDrive for PSP能够近乎完美的运行MD ROM，不仅贴图没有问题，声音和速度也正常。比起另一款MD模拟器DGen PSP来，PicoDrive for PSP的运行速度要更快一些。值得一提的是，PicoDrive for PSP支持对MD-CD的模拟，可以读取MD-CD的ISO文件并运行。MD-CD上有不少经典游戏，这下喜欢MD游戏的玩家有福了。



自制软件

iRshell新版公开

PSP上的多功能软件iRshell于11月22日、11月23日推出V3.8、V3.81两个版本。新版加入对最新M33固件的支持，无论是PSP-1000、还是PSP-2000用户，使用3.71 M33-1、3.71 M33-2、3.71 M33-3固件都能正常运行iRshell；增加了新的文件功能菜单，加入了对Dark_Alex为3.71 M33-3开发的最新Popsloader支持；实现了PS模拟器游戏无线联机的功能；支持M33 和NP9660 No UMD模式，提升了免UMD引导的游戏兼容性；改进MP3闹铃功能，可以随机播放MP3音乐作为铃声。



MapThis! 新版公开

PSP 上的地图软件 MapThis！于 11 月 19 日推出 V0.5.20 版。新版加入了对更多 GPS 配件的支持，像 Holux gpslim236-240、M1000-1200 等 GPS 都能正常连接了；可以通过无线网络升级程序；能够调节地图的卷轴速度，加入了扩大、缩小动画显示；2D 模式和鸟瞰模式的切换更为平滑。



LightMP3 新版公开

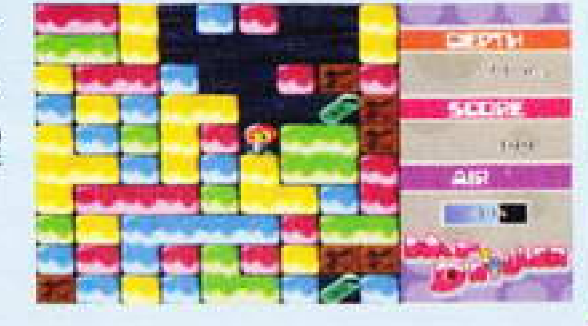
PSP 用 MP3 播放软件 LightMP3 于 11 月 21 日推出 V1.6.0 Final 版。新版支持了 3.71 核心，可以运行于 PSP-1000 和 PSP-2000 上面；加入对 ID3v2 标签的识别；当退出时能够记住当前音量；更改了软件退出界面；修正了 USB 连接问题，不需要再从 PSP 闪存中拷贝 PRX 文件。



同人游戏

《Mr Driller PSP》新版发布

PSP 上仿《钻子先生》同人游戏《Mr Driller PSP》于 11 月 22 日推出 V1.1 版。新版加入了全新图片和背景，修复了按 HOME 键退出和按 START 键暂停的错误。游戏的完成度比较高，色彩艳丽，我们要操纵钻子先生不断向地下勘探，同时还要小心上方掉下的碎石。用方向键移动，按 × 键或△键开钻。



软件学院

iRshell 视频输出、PS 游戏联机教程

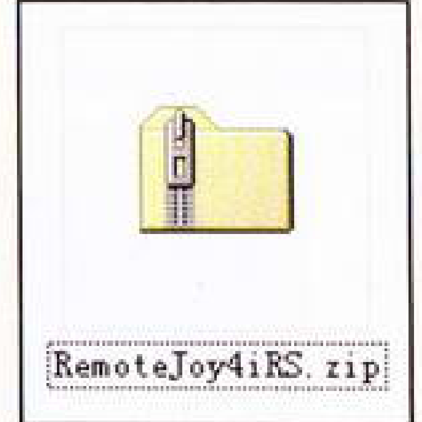
软件名称：	iRshell
最新版本：	V3.81
软件作者：	AhMan
相关网站：	http://www.irshell.org

有关 iRshell 的使用，我们软件学院已经为大家介绍过多次，因此这里对于基础使用方面的知识就不再赘述，而直接对视频输出、PS 游戏联机进行一个详细介绍。

视频输出

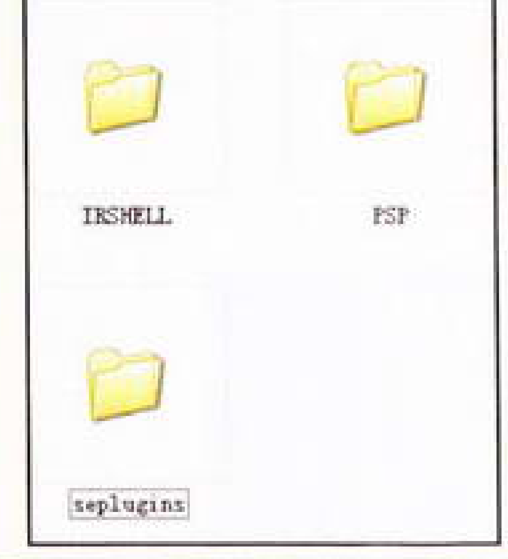
想在大屏幕上玩 PSP 游戏？去买 PSP-2000，再外带一根色差线？不用，不用。现在有了 iRshell，我们即使用老型号的 PSP-1000 也能实现在大屏幕上玩游戏的功能。不过，这里的大屏幕不再是电视屏幕而是电脑显示器。通过 iRshell 的视频输出功能，我们能将 PSP 上的操作转移到电脑显示器上显示，不仅仅是玩游戏，还可以看视频、运行软件等等。下面一起看看具体使用方法。

1



将下载的 iRshell.zip 和 RemoteJoy4iRS.zip 压缩包解压缩。

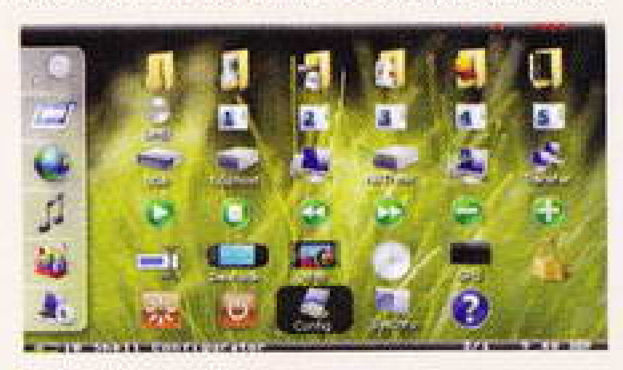
2



将 iRshell 程序拷贝到记忆棒中，并在 PSP 上运行。

3

进入 iRshell 主界面，将光标移动到下方的 Config 图标上。



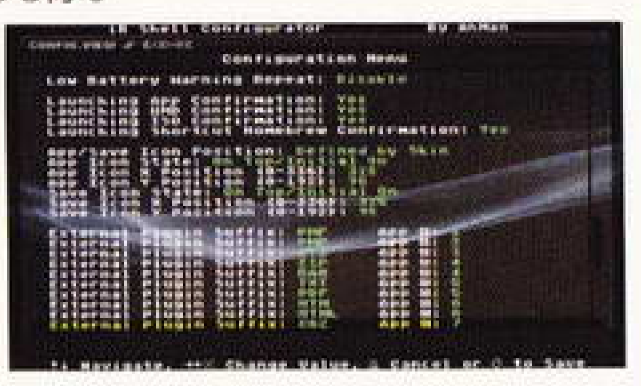
4

按 × 键提示是否进入系统设置，再次按 × 键确认。



5

系统设置中，用 PSP 的方向键移动光标。



6

找到靠后的 Non-MS Media Access 和 Display Redirect to usbhost0 两个项目将 Disable 改成 enabled，按〇键保存，稍后回到主界面。



7



用 USB 线将 PSP 和电脑连接起来。

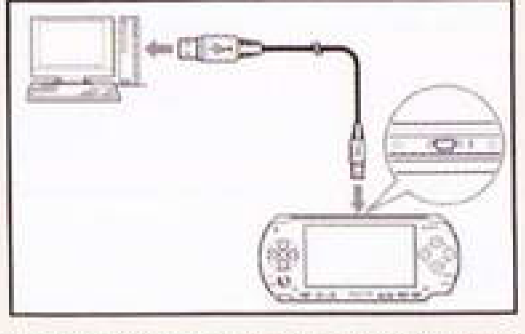
8



在电脑上运行 RemoteJoy4iRS.exe 程序。

9

RemoteJoy4iRS 需要和 PSP 保持通讯，需要访问网络。如果电脑上安装了防火墙，会弹出是否为 RemoteJoy4iRS 开设端口的提示，要点击同意。



10

如果电脑中安装了 PSP 用的 USB Hostfs 驱动，在 PSP 中，将光标移动到 Toggle USBhost 选项，按 × 键确定，电脑将和 PSP 建立连接。



11

稍等片刻，电脑上将会显示 PSP 端的界面。



12

电脑端，点击右侧屏幕上的 FullScreen 按钮，可以将画面放到到全屏显示，按 F12 键可以退出全屏模式。注意，由于显示器分辨率的关系，有些显示器可能在全屏模式中不会将画面放大，而仍以原比例显示。



13



我们在 PSP 上 iRshell 中的任何操作，都会在电脑中反映出来。

14



在 iRshell 中，我们可以运行自制软件、播放 PMP 视频等。

15

找到 ISO 游戏，按 × 键运行，则电脑上也会显示游戏画面，实现用大屏幕玩 PSP 游戏的功能。



使用 iRshell 进行视频输出，操作上非常简单，更重要的是我们不需要购买额外的设备。音频方面，我们可以直接通过一根音频连线将 PSP 的耳机信号提供给声卡的 Line in 输入端，就可以通过电脑音箱享受 PSP 游戏的高超音质了。

PS 游戏联机

索尼为 PSP 开发了 PS 模拟器，但好事没做到底，没有实现游戏双打功能。要知道，RAC、FTG、ACT 这些类型的游戏和朋友一起玩才有意思。索尼没做到的，iRshell 做到了。新版的 iRshell 已经实现了 PS 游戏的联机，让我们可以通过无线网络，与身边的朋友对战。鉴于很多用户都已经将固件升级到了 3.71 M33 以上，下面主要以在 3.71 M33 上的使用方法为例介绍。

1

将 Popsloader 插件复制到记忆棒 Seplugins 目录里面。



popsloader.prx
2007-11-7 19:19
PRX 文件

2

在 vsh.txt 文档中，加入 ms0:/seplugins/popsloader.prx，让 M33 固件可以识别新插件。



3

按住 R 键打开 PSP，进入恢复模式主菜单。



4

找到 Configuration 选项，按 × 键进入，将 Game folder homebrew 由 1.50 Kernel 改为 3.71 Kernel



5

按Back回到主菜单，找到Plugins选项，按×键进入，将光标移动到Popsloader.prx上，方向键的左右将Disabled改为Enables。



6

点击Back回到主菜单，再按Exit退出恢复模式。





7



在PSP记忆棒图标下找到iRShell程序并运行。

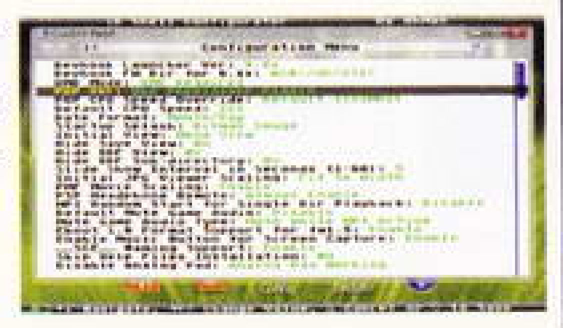
8

进入iRshell主界面，将光标移动到下方的Config图标上，按两次×键进入系统设置。



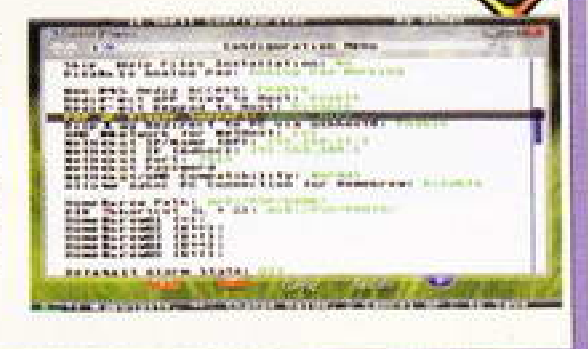
9

找到PopVer选项，将其改为Use Popsloader Plugin。

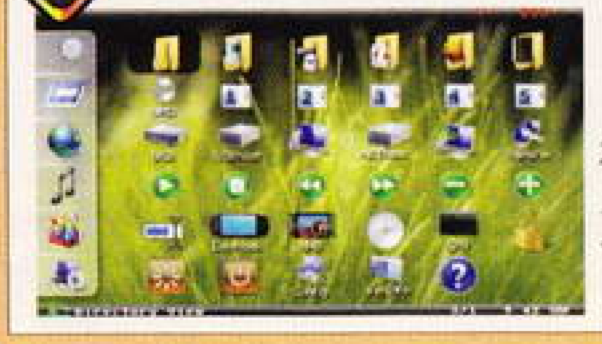


10

找到Pop 2 Player Support选项，将其改为Adhoc WiFi。



11



按○键保存回到iRshell主界面。

12



进入Directory View找到PS模拟器游戏。

13

连按两次×键后进入联机提示。如果不想联机，则按△键进入单人游戏模式。



14

在另一台PSP中进行如1至13步同样的操作。



15

两机联机成功后会进入游戏画面，进行双打。



如果两台PSP通过iRShell联机游戏，则最好两台PSP中拷贝同样的PS模拟器游戏，而非各自用不同软件转换的相同游戏，否则可能会无法联机。另外，如果你的系统是OE或M33的3.10-3.51、3.60系统，那就不需要再设置Popsloader了。只要进入iRShell的设置选项，将Pop 2 Player Support改为Adhoc WiFi，然后直接运行PS游戏就会进入无线联机模式。

次世代！无所不在！

——PSP与PS3联动介绍

次世代对我们来说是一种惊喜，特别是借助PS3强大的机能所带来的高清影像和多媒体娱乐功能，颠覆了以往游戏机能用来玩游戏的概念。可单只算上60GB版PS3那整整5公斤的“质量问题”，就让“移动”的次世代成为了一种不敢多想的奢侈，更别提还得加上高清显示器了。幸好，索尼逐渐完善了PSP与PS3的联动功能，让我们即使身在远方也能享受到次世代所带来的无限魅力了。

文 宇轩 美编 小鱼仔

设定篇

首先，我们要有一台PSP以及一台PS3（米饼齐声道：废话！）。PSP第一次加入与PS3的联动功能是官方系统版本升级至3.0的时候，不过那时的联动技术还不成熟，可以利用到的功能非常少。现在PS3的最高固件版本为2.01，如果你的PS3是该版本固件的话，PSP就必须升级为3.72官方系统，否则在联动时会出现升级提示而无法正常进行。如果你的PS3是2.0以前的版本，则可以使用3.52 M33固件或是官方固件进行联动。联动的设置非常简单，首先将PSP与PS3用USB线连接，然后在PSP进入USB模式的情况下在PS3的“设定→遥控操作设定”里选择“添加设备”即可。PS3会自动帮你建立一个与PS3的连接。



PSP与PS3的联动有两种方式：“于家中进行连接”和“通过互联网进行连接”。前者无需任何中转设备，直接通过两者内置的无线通讯功能进行连接，不过可遥控的范围大概只有七、八米左右。而后者则是通过PlayStation Network的服务器进行中转连接的，你必须拥有PlayStation Network的帐号并将PSP与PS3都使用热点接入网络才行。可以说，第二种连接方式才是“双P合璧”真正的意义所在，哪怕你是随意躲进外国某星巴克的厕所都能一边解手一边顺畅地进行联动。（米饼：谁会在干那种事情的时候联动啊！）

联动！开始！

好了，废话不多说！我们今天是来领略次世代的。首先让我们快速浏览一遍目前两者支持的联动功能吧！

PS3 功能	支持情况
远程开关机	支持
PS3 游戏	极少数支持
视频播放	缩水支持
音乐播放	支持
图片浏览	支持
PS3 文件管理	支持
网页浏览	支持
PlayStation Network	支持
PS3 系统设定及用户切换	不支持

看完了导游图，就要正式出发了，我们今天的次世代旅行一共有四站。

第一站 远程开关机

远程开机是PS3 2.0固件加入的新功能，在这之前的几个固件都只能在PS3开机状态下进入“遥控模式”才可进行联动，这样限制就比较多了，总不能一直开着PS3吧。有了这个功能，就可以让PS3在关机的情况下（当然电源还是必须插上的啦），远程控制开机了。等到想干的事都干完了，只要按下PSP的Home按钮即会跳出关机、结束遥控操作等选项，很是方便。

第二站 大容量无线存储空间

有了PS3，你就等于拥有了一个大容量的无线外接硬盘。只要是PS3支持的图像、视频、音乐文件都可以在PSP上进行联动播放。联动成功的时候，我们可以看到PS3的屏幕变成了漆黑的一片，只显示出“正在进行遥控”几个白色大字。而PSP画面则退回到了系统界面……嗯？不对，不是退出，而是进入了货真价实的PS3系统界面啊。由于分辨率的问题，系统界面上的字看起来会显得过小了一些，不过还不至于到看不清的地步。接下来的操作就和PS3完全一样了，除了用户和设定两大类功能是不能进行选择的，其余PS3的基本功能都可以正常地使用。



▲货真价实的PS3系统界面

如果使用的是“于家中进行连接”的模式进行连接，则影像和音乐都可以流畅地播放，哪怕是1080P分辨率的影像也可以播放，只是在质量上会根据进行一定程度的缩水。另外所有PS3支持的控制功能都可以实现，包括预览、分段选择、快进快退等等。如果是“通过互联网进行连接”，则影像和音乐的播放就没有那么流畅了，不过总得来说还是可以接受的。

▶PS3上号称史上最炫的照片浏览功能也能在PSP上实现。





▶遥控播放1080P《山脊赛车5》演示影像，播放速度非常流畅，但是画质只能说是一般。





第三站 体验次世代游戏

在PSP上玩到PS3游戏，这恐怕是大家最想要的联动功能了吧。虽然可以在PSP上看到PS3硬盘中所存放的DEMO以及放入碟舱的游戏，但是在你想要运行的时候，它们大多会告诉你，“对不起，本程序不支持遥控”。目前支持遥控的游戏共有三款——《龙穴》、《忌火起草》（体验版）以及《多罗电台》。由于做了优化，这些游戏的画面看起来都比单纯播放视频影像要好得多。虽然玩《龙穴》这种动作游戏还是会觉得反应不灵敏，但是AVG的《忌火起草》和休闲游戏《多罗电台》就不存在这些问题了。





▲《龙穴》在PSP的上运行起来会有一些延迟。





▲《多罗电台》中的《多罗新闻》栏目每天都会播送一个搞笑的原创节目，吃喝住行无所不包，还曾经介绍过上海的地理呢。

这里特别推荐一下《多罗电台》，由于它每一天都会放出有趣的新闻，可能平时大家回家之后就没有什么时间看了。但利用无线网络遥控的话，随时都可以看到这些有趣的新闻并玩到里面轻松休闲的小游戏，很有意思哦。从这些例子里我们可以看到，其实遥控功能的大部分处理步骤都是在PS3上进行的，PSP与PS3进行游戏的遥控也是存在可行性的，只要解决了网络速度等问题，总有一天，大部分PS3游戏都可以在PSP的屏幕上玩到的。

▶《忌火起草》的流畅度是三个游戏中最高的，可能是因为处理起来相较简单。





第四站 PlayStation Network

索尼的PlayStation Network上经常会在预订时间放出一些游戏的试玩版和高清影像，如果你心切地想将它们下到手，那就可以使用远程遥控来登录PlayStation Network进行下载。根据索尼官方的说法，PlayStation Network的遥控目的远远不止这个，根据宇轩我的无责任猜测，很可能和明年即将推出的Home计划有关，那时，PSP与PS3的联动一定会更加有趣。

玩转NDS

文 小超 编 米格

NDS软件学院

VOL.16

集中供暖的日子终于到了，室内温度一下提高了很多。再打开暖风设备，竟然有春天的感觉了。另外，由于栏目改版原因，从本辑开始，《NDS软件学院》今后新闻报道的篇幅将会减少，新的软件更新请参看下载列表，这里只对重大软件更新以及新软件做报道。下面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

No$gba新版推出

电脑上的NDS模拟器No$gba于11月20日推出V2.5c版。新版在3D模拟、CPU模拟、视频输出等方面做了众多改进，进一步改进了模拟效果并提升了游戏运行速度。试着运行了《马里奥赛车DS》、《真·三国无双DS》等几款3D游戏，发现No$gba已经基本能够正确显示3D贴图，但在游戏中还会偶尔看到贴图错误的现象。另外，在有大量3D演算的地方，游戏速度会变慢。但总体上游戏速度还不错。经历了数次改进，No$gba对3D游戏的模拟的确有进步，接下来作者会带给我们怎样的惊喜呢？



iDeaS新版公开

电脑上的NDS模拟器iDeaS于11月中下旬推出了V1.0.2.0 beta、V1.0.2.0正式版。新版加入了对7Z压缩格式的支持，能够读取7Z ROM；可以将画面扩大为原来的1.5倍；支持了金手指代码；可以自动调节CPU速度。试着运行了《马里奥聚会DS》等游戏，基本能维持在50 FPS以上，但按键操作有些迟钝的感觉，速度明显不如No$gba。看来iDeaS要加点油才是哦。





DSOrganize新版发布

NDS上的多功能软件DSOrganize于11月12日发布V3.1版。新版在网页浏览中加入对GZIP压缩文件的支持，并能下载文件，还可以对网页进行扩大或缩小，加入更多特殊字符的输入；可以选择敲击键盘的声音；修正了下载长文件名文件以及在FAT格式下建立新文件夹和删除文件夹的错误。网上还出现了不少DSOrganize插件，可以实现运行MD游戏、WS游戏等各种功能。我们将插件放入dsorganize/plugins目录下即可被程序识别。



软件学院

软件名称：Colors!
最新版本：V1.6h
软件作者：Jens Andersson
相关网站：http://www.collectingsmiles.com/colors

Colors使用教程



想在NDS上信手涂鸦吗？很多朋友可能会立刻想到NDS内置的PictoChat。不过，PictoChat本质只是一个聊天工具，所带的绘图功能非常简单，仅仅能绘制黑白图画，而且无法将图画保存。这次我们介绍的Colors！可是一款专业的绘图软件，充分利用了NDS的触摸屏功能，能够感应绘画的力度，可以绘制出有点水粉感觉的美丽图画。更重要的是，Colors能够将图片保存到烧录卡内，与朋友共享。下面一起来看看Colors的详细使用方法吧。

1



从网上下载Colors并解压缩。目前软件最新版本是V1.6h。

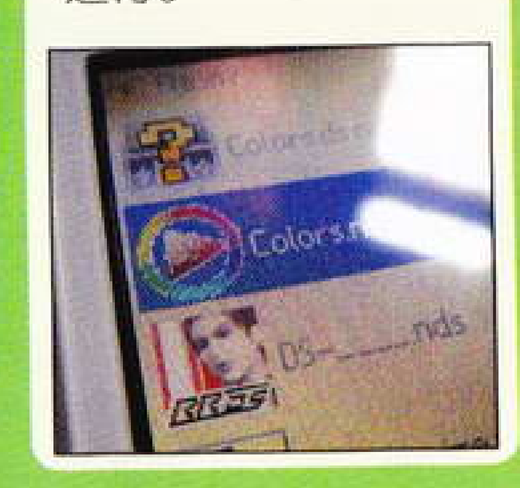
2

将主程序Colors.nds拷贝到NDS烧录卡根目录下。如果使用的是GBA烧录卡，则将Colors.ds.gba拷贝到烧录卡根目录下。


Colors.ds.gba　　DS Colors.nds

3

将烧录卡插入NDS，打开NDS找到程序并运行。



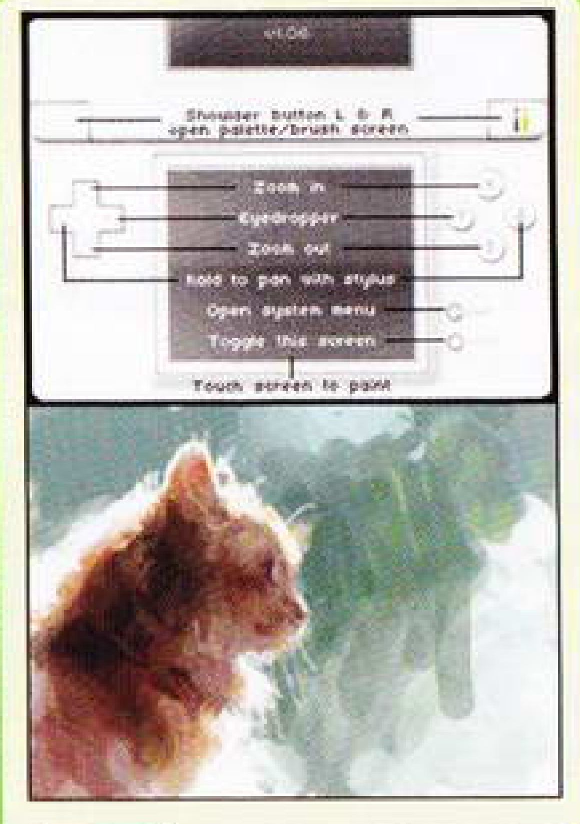
4

初次运行，程序会在烧录卡中进行初始化，创建系统文件。



5 然后显示程序LOGO，并会有一段小动画。





6 点击触摸屏进入程序主界面。

7 上屏显示按键提示。



按键	说明
↑、X	缩小图片
↓、B	放大图片
←、Y	格式绘图
→、A	移动图片
L、R	调节颜色和画笔粗细
START	调出系统菜单
SELECT	隐藏按键说明

8 直接用触摸笔或者手指在触摸屏绘图。



10 按SE－LECT键可以将上屏的按键提示隐藏，获得更大的可视面积。



9 按住L或者R键可调出调色板。现在左边圆圈中选择颜色，再在三角中选择颜色的深浅。右边有两条指示器，靠左边的一条是调节画笔粗细，靠右边的一条则调节画笔的浓淡。调色板左边的圆圈可以显示当前的调节效果。



11 按方向键的上、下或者X、B可对图片进行放大、缩小。

12 按住A键后再在触摸屏上滑动，可以移动图片。



13 按START键可以调出系统菜单。

按钮	功能
Flip X	将图片左右翻转
Flip Y	将图片上下翻转
Clear	清除已绘制图片
Save	保存图片
Load	读取图片
Playback	重放绘图步骤
Calibrate	力度校准
WiFi	无线传送图片



14 在系统菜单中点击Save按钮可以将当前图片保存到烧录卡内，图片格式为PNG。



15 同样在系统菜单中点击Load按钮可以载入已经保存的图片。





16 如果觉得画得不好，可以在系统菜单中点击Clear按钮将图片清除。

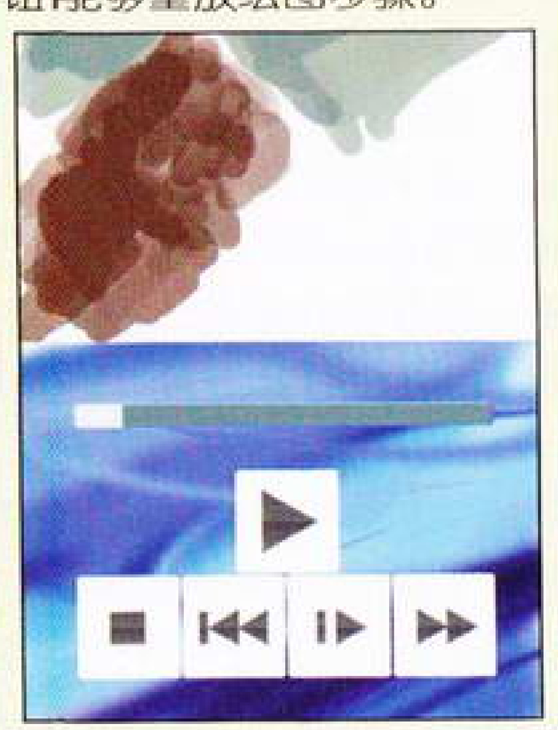
17 Colors能够感应绘图的力度。系统菜单中点击Calibrate按钮可以对画笔力度进行校准。



18 Colors能对图片进行翻转，系统菜单中，点击Flip X按钮为左右翻转，点击Flip Y为上下翻转。



19 Colors可以记录绘图的步骤，系统菜单中点击Playback按钮能够重放绘图步骤。

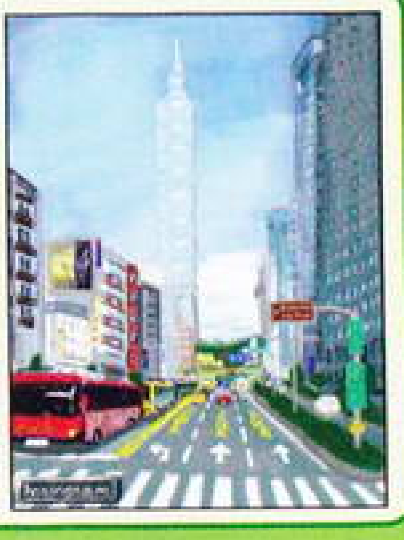


20 绘制完图片想和其他网友分享？可以传输到Colors官方展览馆。在系统菜单中点击WiFi按钮，在弹出的对话框中选择YES，Colors会自动搜寻可以连接的无线热点，并将你的作品上传。

虽然Colors提供的工具不多，但潜心研究，你会发现，使用Colors原来能绘制出十分美丽的图片。在http://colors.brombra.net这个网站上，我们就能找到很多不错的作品。看看别人的作品后，你是不是也想赶快练手呢？







转眼间，NDS已经发售3年了。想当初，NDS发售的时候，很多人置疑这款机能严重不足的机器只是一部过渡性产品。然而，已经3年了，传闻中的GBE早已没了下文。在这3年中，NDS却带给我们众多惊喜。到明年，随着《DQIX》等大作游戏的推出，相信NDS还会有更好的表现。最后感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

烧录卡新闻站

VOL.22

文 小超 编 米格

新品似乎成了最近两个月烧录卡厂商的制胜法宝。前段时间N-Card推出了新品，现在DS FireCard的后续产品也出来了。下面一起看看近期的烧录卡新闻吧。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com



M3DSR分版本销售

1月11日，GBalpha在中、英、日文网站上同步推出了对应M3DSR的升级内核。该内核将多国语言界面与文字支持服务进行了整合，并将M3DSR产品分为欧美版、亚版和日版三大版本。其中，M3DSR亚版系统界面包括简体中文、繁体中文、韩文和泰文四种语言；欧美版包括英文、德文、法文、西班牙文、意大利文、新西兰文、葡萄牙文七种语言。由于日本电玩产业的战略性地位，日版被单独划分为一个版本在日本地区进行销售。如此划分版本，减少了不同地区用户购买多版本产品的繁琐。

据悉，从今年4月开始， GBalpha就已经开始实施生产、销售与服务支持的全面整合。未来GBalpha的所有电影卡产品的产、销、研等工作将在新开设的GBalpha第二工厂全面开展。整合后的GBalpha公司，电影卡基板的月产量将会达到惊人的30万片。GBalpha的目标则是让M3DSR再次拿到市场占有率第一的桂冠。



M3、G6新版烧录软件发布

Gbalpha于11月13日、18日发布了M3用烧录软件M3 Game Manager V35c、V35d版。详细：V35c版解决了《乐高星球大战 传奇》美版、《Ben 10 地球保卫者》欧版和美版只能使用安全模式运行的问题和《装甲战略》美版不能运行的问题，现在均能使用快速载入模式正常游戏。V35d版则解决了《疯兔危机Ⅱ》欧版不能软复位的问题以及《究级致命格斗》美版无法运行的问题，另外更新了“一指通”智能库，NDS第1676号之前的所有ROM均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。



Gbalpha于于11月13日、18日同步发布了G6用烧录软件G6 U-DISK Manager V4.9c、V4.9d，更新内容同M3 Game Manager V35c、V35d版。

M3DSR、G6DSR内核更新

Gbalpha于11月13日、18日发布了M3DSR、G6DSR用V2.51 X、V2.6 X内核。V2.51 X版修正了泰文界面部分文字显示错误的问题；修正了游戏引擎的一个错误，解决不同性能的TF卡可能对部分游戏运行造成影响的问题；对金手指代码进行了更新。V2.6 X版解决了《疯兔危机Ⅱ》欧版不能软复位的问题以及《究级致命格斗》美版无法运行的问题。自动中文名称显示对照支持到NDS第1676号ROM。

M3DSS内核更新

很久没有动静的M3DSS也于11月21日发布C10(V1.08)新版内核。新内核修正了《百战天虫 开战时刻2》欧版等游戏存档错误。注意，更新的内核仅能用在中文版的M3DSS上，更新后NDS主机下屏幕版本显示为V1.08。



AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard R.P.G.新内核推出

烧录卡新贵AceKard R.P.G.于11月20日推出V4.03版新内核。新版加入了金手指功能，支持AR标准的金手指代码，修复了某些游戏在V4.02版内核中无法正常运行的问题。用户使用金手指功能时，要事先在烧录卡内存中创建和ROM文件名一致且后缀为.cc金手指文件，并和ROM放入同一文件夹内。用户在烧录卡菜单中按下START键，可以在特殊功能选项中打开金手指。同时也可以在游戏中同时按方向键的上和START、SELECT键来打开金手指功能，按方向键的下、START、SELECT键来关闭金手指功能。

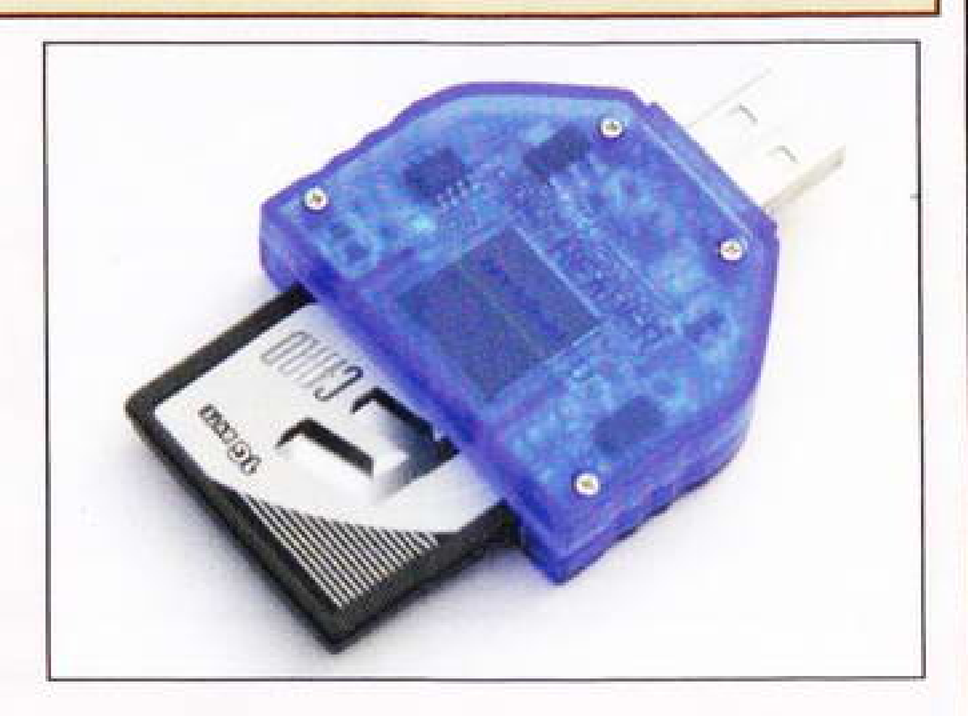


F-Card

厂商网站：http://www.dsfirelink.com

F-Card推出

眼下，各烧录厂商走在不断的推出新品。DS FireCard也不甘落后，推出了全新产品F-Card。F-Card采用了灰色包装，在功能上则和DS FireCard非常相似，同样为内置闪存产品，免引导，并支持FAT格式直接拷贝，附带独立烧录器则是F-Card同DS FireCard的最大区别。以前DS FireCard要烧录游戏，必须将Slot2槽的卡带插入到NDS才可以。现在F-Card则采用了USB形式的烧录器，只要用户将F-Card插入到烧录器，再将烧录器连接到电脑，电脑会将F-Card识别成为U盘，完全摆脱了NDS的限制。目前，F-Card有1Gb、2Gb两种容量产品销售。但从整体看来，F-Card亮点不多，是否能依靠读卡器打开市场还是未知数。这款产品详细使用情况还请参看本辑《掌机王SP》相关评测文章。





读卡器写入更方便

——F-Card新品评测

文 寰仔 编 米格

采用内存储卡的DS FireCard（即NCard的同类产品），为广大用户带来了廉价的Slot1烧录解决方案。不过DS FireCard的Slot2端火线烧录器，每次不但要插上GBA端口的火线烧录设备、连接USB线，还要在NDS/NDSL处于开机状态进行烧录，确实为用户增添了不少的麻烦。开发小组当然也意识到这个问题，于是，通过USB读卡器直接对烧录卡进行读写的构想被提出。而我们今天要为大家评测的F-Card，正是这款拥有革命性技术的新产品。

介绍篇

F-Card是一款采用内存储芯片的Slot1三免烧录卡，无须刷机、无须引导、无须ROM转换就能够轻松使用，F-Card本身采用了与电脑相同的FAT文件系统，由于配备了全新的NDS读卡器，因此也无须驱动，通过读卡器插入电脑就能够像使用可移动磁盘一样进行文件操作。F-Card本身在烧录卡硬件上继承了DS FireCard的设计，内置NANDFlash存储芯片，在NDSL上读取速度不亚于正版卡，不会出现任何拖慢现象。卡带内置存档芯片，可以支持各类存档的NDS游戏，在游戏完后第二次开机会自动将存档备份到存储卡上，并自动载入下一个运行的游戏的存档。总体来说，F-Card不但使用方便，而且功能强大，拥有媲美正版卡的读取速度和续航时间，价格也比采用外存储设备的烧录卡更具优势。

硬件篇



新推出的F-Card包装非常简单，一个白色的小方盒上印着大大的LOGO，产品采用全英文包装，背面写有功能介绍以及适用NDS、NDSL主机的标识。包装的侧面有1G BYTE和2G BYTE的勾选框标识烧录卡容量，这里的1G和2G采用了电脑的字节表示（Byte），而非烧录卡常用的二进制位表示（bit），因此1G版容量就是我们常说的烧录卡8Gb，2G版容量即16Gb，这一点需要玩家在购买时注意。打开包装后，里面的半透明塑料托架上放着F-Card以及形状有些奇怪的Fire Reader读卡器。由于采用了NANDFlash内存储芯片，没有TF卡槽等复杂设计，因此F-Card的外壳看上去非常简单，开模也与普通NDS正版卡没有太大区别，灰色的塑料外壳光滑平展，正面贴纸上还印着卡带容量，插入NDS系列主机也非常完美。Fire Reader读卡器采用了蓝色半透明塑料外壳，背面贴有产品生产日期贴纸，前面一个突兀的USB插头，后面是烧录卡插口。使用时，只要将F-Card插入Fire Reader读卡器，然后将读卡器插在电脑USB接口，就可以像使用SD卡、记忆棒一样进行文件操作了。





使用篇 1 拷贝游戏

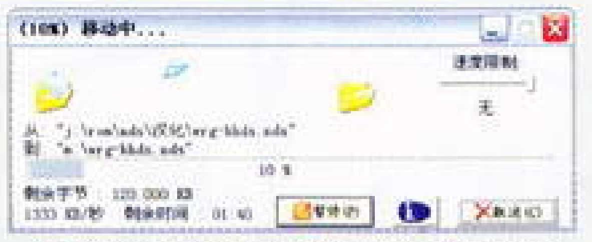
将Fire Reader读卡器插入电脑后，就会识别到可移动磁盘了。F-Card默认采用Fat文件系统，里面放置着xmenu.dat烧录卡菜单文件和DSYSTEM系统设定文件夹，一定不要删除，将来升级内核，也是直接通过拷贝新的系统文件覆盖掉旧文件就能完成。我们只需像使用普通读卡器拷贝文件一样就可以将ROM拷贝到F-Card中。F-Card支持文件夹读取，因此我们可以随意在F-Card中创建文件夹，然后将ROM分门别类放入各个目录中，以便今后管理，当然，直接将ROM放置到可移动磁盘根目录下也没有关系。在NDS主机上运行过的ROM还会在同级目录下产生一个同名的.sav存档文件，大家在删除文件时可别误删了自己的存档哦。





▲F-Card内部的系统文件可不要随便删除。

Fire Reader读卡器支持USB 2.0，通过它拷贝文件的速度还是很不错的，经笔者测试，一般拷贝文件能够保持在1333KB/s的速度，因此一个1Gb的ROM（也就是电脑上显示128MB的文件）拷贝完成也不过需要不到两分钟的时间，甚至1分钟就能完成（如果你的其他USB接口闲置的话），相比之前的DS FireCard火线烧录，速度提高了不少，使用也方便了不少。不过在这里特别提醒大家一句，请不要在电脑上通过读卡器格式化F-Card，烧录卡在文件系统等方面还是与普通存储卡略有不同的，格式化可能会造成NDS、NDSL无法识别。


▲拷贝《生化危机》1Gb ROM只需要不到两分钟的时间。

使用篇 2 NDS（L）使用

F-Card由DS FireCard进化而来，烧录卡操作系统等许多方面都沿用了DS FireCard成熟的技术，同样支持三免技术，因此使用起来非常方便。完成ROM拷贝工作后，首先在电脑端删除硬件（点系统任务栏的设备插入图标），然后就可以将F-Card从读卡器拔下，插入到NDS、NDSL主机上即可。


▲F-Card插入NDSL后从外表上看就和插入一块正版NDS卡带没有区别。

打开NDS、NDSL主机，在NDS系统界面的Slot1端就会显示F-Card的图标了。直接按下A键就会进入烧录卡界面。F-Card采用了与DS FireCard相同的烧录卡系统，本次评测产品为海外版，因此采用了全英文界面。在进入系统界面后下屏，会自动罗列出烧录卡中存储的所有.nds格式的ROM、程序文件，上屏则显示当前选中的文件的文件名称、容量、存档类型、最后存档时间以及游戏ROM内部名称。这些信息中对玩家最为有用的就是存档类型一项了（第三行），默认为AUTO自动识别即可，如果运行游戏后发现无法正常存档，玩家可以按下SELECT+方向键左/右进行手工调整，不过F-Card的存档识别能力非常强，即使是许多新出的ROM，采用自动识别也都能正常存档。在上屏的右上方，还显示着当前烧录卡系统的版本，F-Card出厂内部已经刷写了目前最新的2.52版。下屏的ROM列表可以通过按下L/R键进行翻页，通过方向键上/下选择想要运行ROM后按A键确定或直接点击屏幕即可开始游戏。





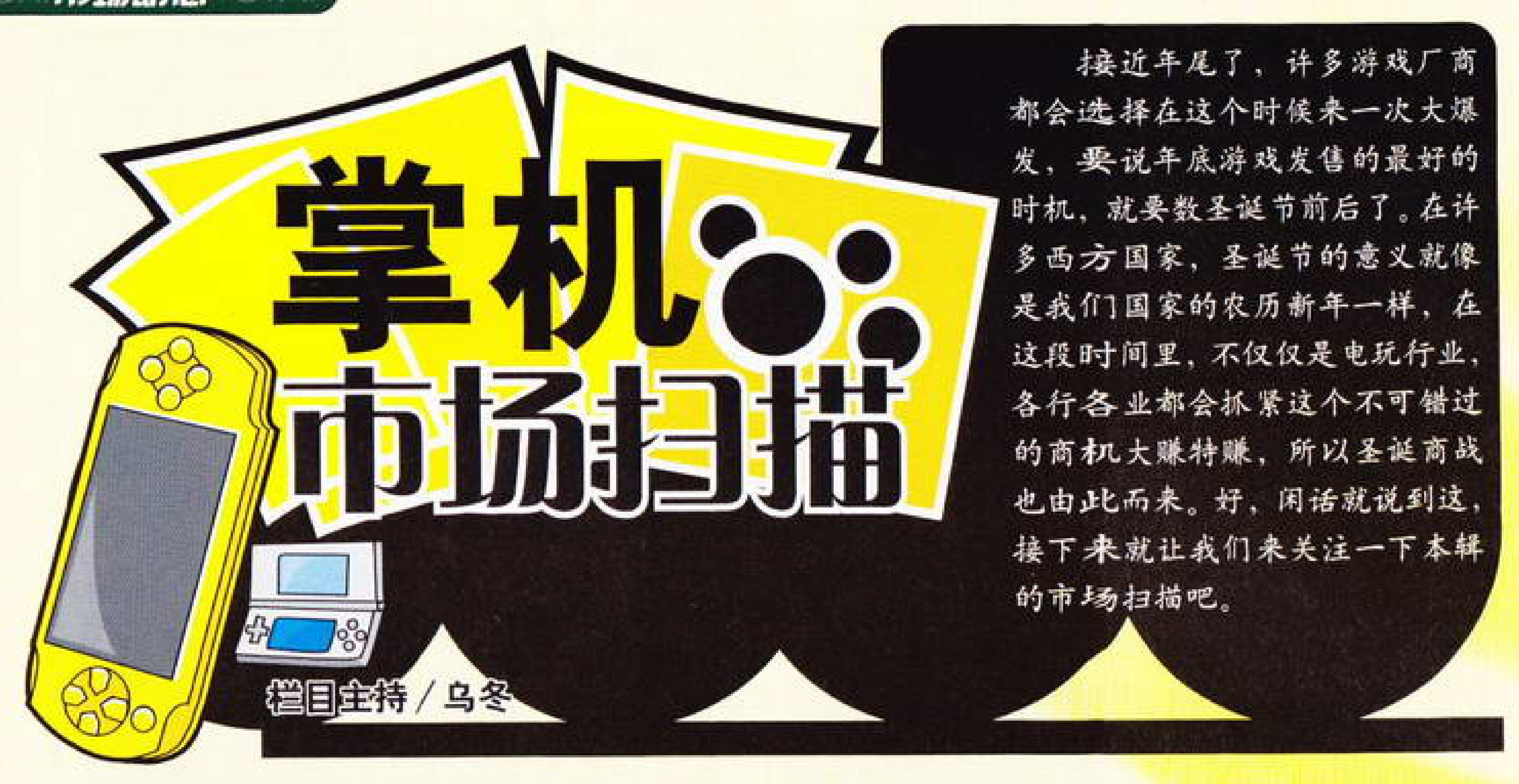
F-Card并不支持金手指等高级功能，但在游戏兼容性上却非常的优秀，尤其是一些新游戏，无须升级内核即可完美运行。对于自制软件，F-Card兼容性也非常不错，由于内核加入了自动打DLDI补丁的功能，因此对于需要浏览存储空间的自制软件都能很好地兼容，MoonShell、DSOrgenize、SNEmulDS超任模拟器等软件均能完美运行。

刚刚笔者也提到，尽量不要使用电脑格式化F-Card，那如果想要格式化F-Card或卡带出现无法识别的问题后应该怎么办呢？其实F-Card与DS FireCard一样内置有格式化菜单，在打开N DS或NDSL主机时按住SELECT+START键就能进入F-Card的格式化菜单，可以选择快速格式化（QUICK FORMAT）和完全格式化（FULL FORMAT，新卡用户建议完整格式化一次，以免出现丢档问题），不过格式化之前大家不要忘记备份系统文件以及你的游戏ROM和存档哦。



总结

F-Card的整体表现还是非常让人满意的，使用简单、读取ROM速度快、续航时间长都是其优点，而最重要的是，F-Card的价格相当低廉，1GB版只需要200元，2GB版也只需要300元不到，比起采用外存储载体烧录卡平均便宜了约100元，可以说还是相当具有竞争力的。



接近年尾了，许多游戏厂商都会选择在这个时候来一次大爆发，要说年底游戏发售的最好的时机，就要数圣诞节前后了。在许多西方国家，圣诞节的意义就像是我们国家的农历新年一样，在这段时间里，不仅仅是电玩行业，各行各业都会抓紧这个不可错过的商机大赚特赚，所以圣诞商战也由此而来。好，闲话就说到这，接下来就让我们来关注一下本辑的市场扫描吧。

深圳

乌冬

随着年底的临近，一般商家都不会选择囤积大量的货物，所以每到11、12月就是新的一轮价格大战展开的时候。经过询问，最近各大电玩店卖得最火的主机器是PSP-2000和Wii。PSP-2000凭借着亮丽的外形和丰富的多媒体功能在长卖商品里占有一席之地，就算是已经拥有了PSP-1000的玩家，也会为其心动；而Wii则靠着新奇的玩法赢得了众多非核心玩家青睐。

新版PSP方面，PSP-2001（美版）也已经到货，不过颜色方面只有黑色一种选择，现在市面上新版PSP的日版、港版、美版三种销售主力都已齐全，除了限定版主机，各个地区版本的新版PSP价格都相差无几，价格都在1450左右。

在铂金色的iDSL进驻各大电玩店后，笔者近日在逛电玩店时惊喜地发现神游限量版马里奥主机也出现在了电玩店柜台的醒目位置，限量版主机的表面印有马里奥大叔激光刻印图案，摸上去非常有质感，限量版和一般的铂金iDSL一样采用了银色的外壳，但是价格比一般的铂金色iDSL贵了大约80元。

根据以往的经验，年底主机的相关周边价位也会跟着下调，最明显例子就是烧录卡，在R4烧录卡降价后没多久，就连EZ5这样的老牌烧录卡也已经降到了200元以下。

广州

江西恐龙

11月底掌机市场的花边新闻有不少，其中8G组装记忆棒的上市让不少玩家欢喜不已。此外美版NDSL再次跌到1000元也算是个值得关注的新闻。

笔者在11月底逛游戏市场的时候，并未看到8G组装记忆棒的现货，不过有些店员声称，8G组装记忆棒确实出货了，并且绝非之前的增容棒。由于进货量小的缘故，第一批货已经卖光了。售价约为500元出头。测试显示8G组装记忆棒的读、写速度都比4G组装记忆棒要快，但比2G组装记忆棒还是略慢。整体性能在2G和4G之间。

4G高速记忆棒现在售价为230元（红黑棒），4G普通记忆棒现在售价为170元（黑棒）。有店员说现在黑棒的读、写速度都达到红黑棒的效果了。购买黑棒的话可以节约几十元钱。暂不清楚该店员的消息是否可靠。2G组装记忆棒（红黑高速1939M）现在售价90元，不过估计没多少人有兴趣买。

主机方面，PSP-2000型不管任何颜色都卖1380元包刷机。PSP-1000型售价回升到1300元出头。原先有些玩家坚信老版PSP会跌到1100元甚至更低的价格，看来打错了如意算盘。老版本PSP就和NDS一样，在价格方面没有很大跌幅，只会慢慢退出市场。

NDSL美版主机价格小跌到1000元整，神游iDSL售价1080元，日版NDSL售价1150元。



看看日历，不知不觉就要进入年关这个节骨眼儿，各大零售商，批发商以及玩家又开始了性价比的新一轮叫板。在NDSL方面，烧录卡终于告别了前一时间的群龙无首，M3DS Real终于上演了一次完美的“王者归来”，加上振动卡后250元的“憨厚”售价相信可以在市场上拥有统治权，近乎完美的操作界面，再加上对各品牌TF卡的高兼容性使得商家和玩家都会更加乐意选择这款实惠商品。与此相对的，红黑色NDSL的价格也趋于稳定，在1080左右，漂亮的外观让许多原本中意iDSL的玩家放弃了行货的名号而选择了靓丽的“水货”。

PSP-2000方面则是组装周边开始井喷，之前守着单机的玩家这时可以考虑购买一些实用的周边了。比如说组装视频输出线的零售价一般在80元左右，实际效果并不比原装货逊色多少。组装耳机线控在120元上下，虽然比起1000型时期还是贵了不少，但是品质（比如线控上的按键手感）确实是提升了一个等级。2000型PSP主机价格在1450元浮动，可能是新版PSP的颜色都比较入眼，不同颜色基本上没有差价，只是偶尔白色主机还是会稍微贵些，不过大多数商家还是拒绝出售单机，其中理由也是显而易见的——配件的利润乃是零售商的重中之重。

总之，主机搭台，周边唱戏，商家竞争，玩家买单。临近年底好游戏是越来越多了，希望大家都能买到心仪的主机。



天气渐渐转凉，冬天的感觉也越来越明显，不知道各位玩家有没有购入自己心仪的主机一起过冬呢？在这里笔者将为各位玩家带来掌机市场最新行情。如果说你还在徘徊或者是在斟酌状态，那希望本文能对你有用。

数月以来，PSP的价格就像股票一样跌宕起伏，真有一种“入机有风险，购买需谨慎”的势头。进入11月后，PSP-2000型的发售热潮过去了，各类颜色保持在1420元，主机货源充足，各大游戏聚集市场也开始了价格大战，当然这样做的话其中获利最大就是玩家了。现在各类的PSP套装价格也是打出了大优惠的字样，不管新款老款的颜色也空前齐全，玩家可以根据自己的实际情况选购，而价格方面现在几乎接近官方售价。另外新版PSP目前还没有太多翻新机，想入手新版PSP的玩家就要趁早下手了，至于老版PSP，买到翻新机的机率还是挺大的，购入时应注意鉴别。

任氏掌机方面，除了新推出的铂金版iDSL价格上要贵一些外，行货的iDSL的价格一直保持稳定，基本在1100元左右，不过相信各版本价格持平也是时间问题。现在大多数玩家在选购iDSL时，都会把烧录卡一起捎上，而且现在烧录卡都是免刷机的，游戏也不需要转换，玩起游戏来十分方便，这里笔者推荐前一段时间新出的M3DS Real烧录卡，不仅使用简单，还附送振动卡，价格也相对比较便宜。



本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1380	1300	1080	1000	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1450	1350	1070	1160	—	—	—	—
北京	绿洲电玩	1450	1280	1100	1060	—	—	550	—
陕西西安	快乐多电玩	1420	1300	1100	—	—	420	630(背光)	480
山西太原	逸豪电玩	1450	1300	1200	1180	—	500	650(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	1400	1250	1100	1050	650	400	620(背光)	420
浙江杭州	江城博晶电玩	1460	1350	—	1100	—	—	560(背光	—
福建厦门	快乐多电玩	1460	1340	1120	—	—	450	640(背光)	—
天津	MARS(战神)	1450	1250	1150	1100	—	540	620(背光)	—



米格一直都比较关注Wii的情报，而最近Wii Fit终于在日本上市，本打算第一时间入手，结果得知价格炒到了1400多元，实在与官方折合人民币500多元的价格偏差太远，看来还是要忍忍了。不过相比Wii周边高昂的售价，最近国内由于各大厂商的新版PSP周边纷纷上市，导致这片新土地上周边价格很快就降了下来。下面我们就来一起看看最新的硬件情报吧。

文 Raeca

Hori推出《最终幻想IV》主题套装

将于今年12月20日发售的NDS重制版《最终幻想IV》作为年末商战中的重要一环，又是NDS平台上第四款"《最终幻想》系列"作品，自然是近期NDS玩友们关注的焦点了。对于不错过任何一款大作周边产品研发的Hori，这次自然也是早早准备了相关周边打算借游戏的人气小赚一笔。







这款《最终幻想IV》主题套装共包含《最终幻想IV》主题水晶壳、可伸缩触控笔以及丽迪娅插画屏擦三个部件。虽然这些部件与以往类似的套装产品并无多大区别，但用显眼的《FF4》LOGO将NDSL从头到尾打扮得像一款限定版主机一样，也算是满足了玩家追赶游戏潮流的心。《最终幻想IV》主题水晶壳采用开放式设计，在开关和卡槽等平时需要进行操作的位置，都专门留出了"窗口"，即使不卸下外壳，也能正常地直接对主机进行操作。伸缩触控笔大大提升了触控笔的握感，便于游戏操作。而附带的挂绳其实是液晶屏专用屏擦，细腻的绒质表面可以十分容易地清理掉屏幕表面的污渍，保持屏幕光亮如新。

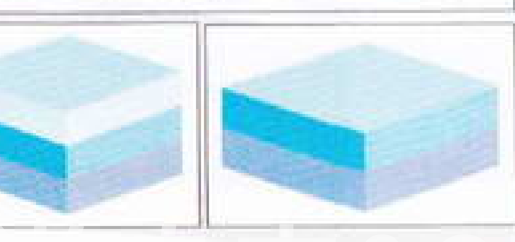
品名：ファイナルファンタジーIVDS Lite アクセサリーセット
种类：主题套装（水晶壳+伸缩触控笔+挂绳）
出品：Hori
对应机种：NDSL
官方价格：1780日元
推荐度：★★★★☆

Hori机身全方位保护贴膜

プロテクトフィルターポータブル
种类：保护膜
出品：Hori
对应机种：PSP-2000
官方价格：780日元
推荐度：★★★☆☆

这款来自Hori的液晶+机身保护膜是针对PSP-2000屏幕新特点以及机身新细节（如喇叭口）而专门设计。它不仅对屏幕提供了保护，更是对机身较易磨损的部位——方向键与△□○×键的周边进行了充分保护，防止爱机划伤的同时还不易留下指纹。其中屏幕贴膜部分拥有与普通Hori膜一样的三层材质，AR防反射层可减轻屏幕反光的问题，硬质PET保护层用来防刮防磨损，矽胶吸附层具有不留胶痕的超强静电吸附。而机身贴膜部分则由于无需显示图像而去掉了AR防反射层，仅有硬质PET保护层与矽胶吸附层。







金属质感的豪华皮包






品名：レザーケース リミテッドエディション
种类：保护包
出品：PDAir
对应机种：PSP-1000、PSP-2000
官方价格：3980日元
推荐度：★★★★★

这两款采用炫目的金色与银色的超豪华保护包来自于意大利PDAir，它是一家以保护包闻名的专业PDA、手机等掌上设备周边生产厂商，其产品多为皮革制作，因质感优异而备受好评。这款在新年之际推出的金银两色皮包，大胆地采用了金属色为主色调，不仅显得高贵华丽，而且很好地烘托了节日气氛。不论何种颜色的PSP与其搭配都能获得很好的视觉效果。皮包采用开放式设计，并以螺丝固定主机，不仅能牢固地与主机相连，同时还能够直接对主机进行操作和使用，丝毫不影响正常使用。皮包内部留有两个放置记忆棒的位置，而外侧则专门为UMD光盘准备了一个暗袋，方便玩家携带出行。



全方位固定支架

品名：ゲームスタンドDXタイプ
种类：支架
出品：UGAME
对应机种：PSP-1000、PSP-2000
官方价格：1499日元
推荐度：★★★☆☆

有了这款支架，有车一族便可将PSP放在车上，充当车载播放器，或者GPS导航仪了（当然要配合PSP专用GPS才能实现这个功能）。这款支架采用多段可调式结构设计，配合固定软垫，不仅能调整出最适合PSP的大小，牢牢地固定住主机，而且通过调整宽度，即使固定其他便携式设备也依然游刃有余，能够通过调整放入其中，实现一架多用。更令人称赞的是，这款支架不仅能调整固定的松紧程度，连卡位架张开的角度也能改变，即使是安装与PSP机身高度不同的汽车专用GPS套件，也能轻松放入。同时，这款支架还能调节出最适合的观察角度，配合底部的吸盘，无论观察者处于什么位置，都可以很方便地调整角度和位置，方便地使用支架上的主机。





“乐高积木”式卡带收藏盒

说起乐高积木，玩家们肯定不会感到陌生，其多样化的组合式设计而曾经风靡一时。而接下来我们要为大家介绍的这款名为“DS Card Block”的卡带盒正式借鉴了乐高积木的设计。它在卡带盒的正面有四个凸起，而背面则有相应的四个凹点，能够随意地利用这些凸起与凹点将卡带盒进行堆叠，组合成各种样式，摆放起来颇有情趣。卡带盒一套共有六种颜色，而在背面采用透明材质制作，可以清晰地看到内装卡带的贴纸，来辨别其内容，使用起来十分方便。





品名：DS Card Block
种类：收藏盒
出品：タカラトミー
对应机种：NDS
官方价格：700日元
推荐度：★★★☆☆

SP评测室

最近国内著名周边厂商北通加快了新版PSP产品开发的脚步，连续推出了数款全新周边，这些周边都是为PSP-2000量身定作，不论外形设计还是内部质量都有着很好的保证，本辑SP评测室就将对其两款产品进行一个全面评测。

名称：北通电池组226	
类目：电池	
编号：BTP-6226	
建议零售价：68元	
优点：性能可靠，能确实保障主机的正常使用时间。	
缺点：做工还有提高的余地。	

使用时间表

游戏	时间
UMD游戏《山脊赛车》	3小时38分
MP3音乐（播放时不关闭屏幕）	8小时56分
MP4电影	6小时14分



为了达到“轻薄瘦身”的目的，PSP-2000在机身内部结构上做出了极大的变动，不仅将光驱改为直插式，更是将屏幕四周的框架去除。与此同时，原先又厚又大的电池也就不得不“缩水”以便减小体积以适应PSP全新的苗条身形，而电池容量同时也由原先的1800mAh缩减到了1200mAh。

尽管PSP-2000通过将内存由原先的32MB增加到了64MB，以更大的缓存空间来减少光驱读盘次数，从而减少光驱读盘造成的机械能量损耗，从一定程度上延长了电池的相对续航时间，但这些改进对于并不使用UMD光盘、而使用记忆棒运行ISO或者欣赏MP4的国内玩家而言，用处实在不大。一些经常外出的玩家不得不准备购入第二块电池来提高新版PSP的使用时间。

要选购备用电池，无外乎外置与内置两种。外置式电池相对来说没有体积的限制，能够做出3800mAh这样夸张的容量，持续供电达到16小时以上。但是这种体积硕大的“巨无霸”却完全抵消了PSP-2000所带来的轻便。而内置式锂离子充电电池则受到体积的制约，以目前的工艺水平，仅能够与原装电池持平或者更低，但与原装电池配合使用，也能保证当天出行的正常使用。而且随身携带这样一块电池也不会成为负担，在携带体积和续航时间上能够找到完美的平衡点。

然而，市面上的PSP电池种类繁多，品质参差不齐，作为玩家大多无法辨识其质量。所以今天要给大家推荐这款来自北通的“电池组226”。作为国内知名周边厂商，其产品质量已经得到了广大玩家的认可，加上厂商提供的4E质保服务，品质能够得到足够的保障。这款电池的容量与原装电池相同，同样为1200mAh，充满后机身电池电量显示为可使用4小时54分，与原装电池使用时间不相上下。这款电池做工属于中上水平，与原装电池还是有一定的差距，但并对平时使用并没有影响。我们给出这款电池在最高级亮度下的使用时间测试，供大家参考（见上表）。

总体而言，这款电池达到了与原装电池不相上下的实际性能，尽管在外壳做工上无法达到PSP原装电池水准，但不影响正常使用。另外，该电池不具备eeprom芯片，无法用于制作神奇电池。





北通线控耳机 230
类目：线控＋耳机
编号：BTP-6230
建议零售价：68 元
优点：入耳式耳机音质优异。
缺点：依旧为 1000 型的外形设计显得不够美观。



PSP 作为 Sony 推出的一款强大的掌上娱乐平台，除去游戏娱乐功能外也具备了强大的影音播放能力。虽然PSP的音质水准无法匹敌专业的高端播放设备，但还是保持了Sony的技术水准，因而在不玩游戏时将PSP当做MP3使用的玩家也不在少数。不过PSP的体积大小却决定了这台机器无法像iPod那样被随意的塞入衣服口袋，而只有放入专门的保护包或背包内进行携带，这样就使得播放音乐时的操作变得相当麻烦，无论是换歌还是调整音量都需要反复地将机器从包内取出才能进行，所以在PSP发售之初就专门设计了线控以便玩家在使用MP3功能时方便地进行操作。不过新版PSP原装线控耳机的价格实在高得过分，而组装线控的质量又让人不敢恭维，而这款来自北通的“线控耳机230”则是根据国内玩家的消费水平推出的第三方线控耳机。

作为PSP的延伸，线控的外观很大程度上代表着PSP本身。PSP-1000型与2000型官方线控在外观上截然不同的设计，让人一眼便能看出使用者当前使用的是新版或是老版机器。然而这款“线控耳机230”虽然配备的是对应2000型的接口，但线控主体却依旧采用1000型的外观设计，虽然经典，但在2000型的PSP-S120线控面前稍显“陈旧”，且容易让人误以为使用者依然还在用1000型的老版PSP。不过正是因为这款线控采用的是较为成熟的1000型的模具，所以在做工的细节上确实值得让人肯定。在使用上，这款线控的各个按键精确可靠，没有出现按键失效等问题，这也是得益于老版线控的成熟电路设计。

Sony原装线控耳机中间所配备的PSP-130耳机，其实就是MDR-808耳机，在Sony的耳机产品中属于低端产品，仅提供了较为初级的音质还原能力。而针对PSP用于处理音频的Sony VWE (Virtual Mobile Engine)芯片具有低频不足、高频过亮，推力较小等特点，有必要选购一款合适的耳机以弥补这些不足。而北通这款入耳式耳机就是不错的选择。由于入耳式耳机本身的使用原理，佩戴时后发声单元嵌入耳道较深位置，在耳道内形成全封闭结构，能够获得更好的听音感受，低频表现也会更加出色，中高频以及高频的声音会显得非常纯净。再加上入耳式耳机的胶质套可以隔绝外界噪音，在十分嘈杂的环境中也无需刻意调大音量。这些特点都恰似为PSP而度身定制的。在初次使用这款耳机时，相对于普通的耳塞，可能会感到有一定的异物感，但在习惯之后的感觉还是十分舒适的，这也是大多数人使用入耳式耳机会遇到的问题。

在实际使用中，笔者通过蔡琴的《渡口》(MP3 320Kbps) 作为测试曲目，在开始片段的几下鼓声中，北通线控耳机 230 的入耳式耳机所带来的震撼感受着实令人赞叹，而且这款耳机低音的雄厚并没将略显沧桑的女声所覆盖，并且表现得十分入味。

整体感受：这款耳机在中低频部分还原真实，解析清晰，音染控制也很好，在高频部分则略显尖锐，有所失真。总体而言，这套线控耳机在实际使用中的效果弥补了在外观设计上的缺憾，不失为一款优秀的周边产品。



神游独家推出"马里奥"限定版铂金色iDSL介绍

文 Raeca 编 米格

提到任天堂就不能不提到"马里奥"。"马里奥"作为游戏历史上拥有最高身价的"Super Star"，俨然已经成为当今电玩游戏的代名词之一。而在即将到来的NDS三周年之际，同时也是首发游戏《超级马里奥64DS》发售三周年之时，iQue神游科技为我们带来了这款"马里奥"纪念版铂金色iDSL。它以十月底上市的最新版本的铂金色iDSL为基础，与众不同的金属质感是先前其他颜色主机难以相提并论的，不仅高贵而且华丽，同时也正突显了这款限定版主机的特别之处。

主机参数

- 尺寸：长133mm×宽73.9mm×高21.5mm
- 颜色：铂金色（"马里奥"限定版图案）
- 重量：216g
- 屏幕：3英寸全透式反射型TFT液晶屏
- 屏幕色显：26万色
- CPU：双CPU，ARM9 & ARM7
- 无线通讯：约10～30米（视环境因素略有差异）
- 音频输出：环绕立体声（视软件因素略有差异）
- 操控方式：触摸屏、按键、麦克风
- 对应游戏：NDS游戏、GBA游戏、iQue DS中文游戏
- 系统语言：简体中文、英语、法语、德语、西班牙语、意大利语（可选）
- 电　源：1000mAH锂离子可充电电池
- 续航时间：15～19小时（最低屏幕亮度），5～8小时（最高屏幕亮度）



▲"马里奥"纪念版在外包装上采用了以马里奥为主题的设计。



▲作为一款限定版主机，这款"马里奥"纪念版铂金色iDSL机身表面采用激光蚀刻"SUPER MARIO 64 DS"LOGO及马里奥、无敌星的卡通形象，以突显主机的与众不同。



▶铂金色机身特有的金属光泽使得无论从哪个角度观察主机，都显得那么的光彩照人。

包装内含

- 神游"马里奥"限定版iQue DS Lite 主机1台（铂金色）——机身表面采用激光蚀刻"SUPER MARIO 64 DS"LOGO及马里奥、无敌星的卡通形象
- iQue DS Lite触控笔2支（机身内置触控笔1支，包装内另有1支）
- iQue DS Lite专用220V电源适配器1个
- iQue DS Lite产品说明书1份
- iQue DS Lite产品保修卡1份
- iQue DS Lite产品认证单1份
- iQue DS影音游戏娱乐软件光盘1张

◀机身底为全中文标识，并有可供保修的正式机身序列号。



▲转轴处的工艺水平较先前有较大的改进，不再容易出现断轴问题。



▶机身按键并没有采用金属色材质，而为更加耐脏的灰色。



◀防尘卡与机身一样，采用铂金色材质制作，保证外观的统一。



▶与按键一样，触控笔与电源开关也均为灰色材质。



▶只有行货主机才配备的iQue DS Lite产品说明书、产品保修卡、产品认证单与影音游戏娱乐软件光盘，玩家可以借此判断所购买的主机是否行货正品，并可以通过注册神游俱乐部会员获得更多的意外惊喜。



◀行货中文正版游戏卡也是仅有行货主机iDSL能够运行的。



▶主机采用简体中文界面，任何人都能轻松掌握及使用。

这款限定版主机未能捆绑最新《神游马力欧DS》一同发售，对于不少冲着收藏正版和支持行货的玩家来说的确是个遗憾，但其作为专门针对中国大陆地区发售的“马里奥”纪念版，价格与普通颜色主机基本持平，仍然具有很高的收藏价值。

WiiOh.com 威奥数码娱乐 感谢神游科技以及威奥数码娱乐对本文提供的支持。

游戏万花筒

栏目主持：胧月

钢铁的孤狼！《超级机器人大战OG》主角机Alt Eisen（古铁）模型鉴赏

在11月，寿屋推出了《超级机器人大战OG》中大有人气的机体古铁的模型。这台机体的正式编号为PTX-003C Gespenst MK-Ⅲ Custom，古铁这个名字来源于德语“Alt Eisen”，原意就是古旧的钢铁。之所以有这样一个不怎么好听的名字，正是由于机体重视火力而牺牲了平衡性与可控制性的偏激设计。不过在机师南部响介的手中，古铁仍然发挥出了自己的机能，成为战场上让敌人闻风丧胆的名机。这款模型比例为1：100，在以往模型的基础上更加强调了细节的刻画与可动性的调整，并且附送了响介的人偶。整套模型售价税前5800日元，相对于品质来讲还是很值的。



▲厚重的装甲与武装到牙齿的装备是古铁的两大特点。



▲爆雷全弹发射！这就是我的底牌！

◀机师南部响介的涂装还是很细致的。

▲预定在2008年1月发售的古铁夜袭型，附送著名的“狮子王刃”。



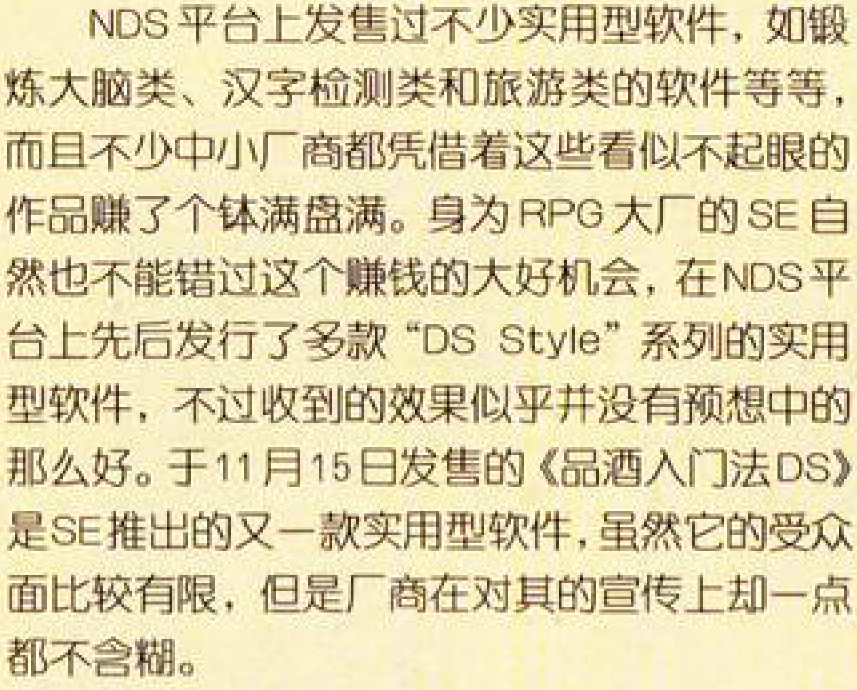
听爵士乐品美酒，《品酒入门法DS》发售排场不小



▲薄若来新酒倒计时晚会上的来宾不少，由此也可以看出日本的确是一个爱酒之国。



▲晚会的现场提供了《品酒入门法 DS》的试玩，在11月15日0点美酒降临之前玩一下多少可以消除等待的乏味。



NDS平台上发售过不少实用型软件，如锻炼大脑类、汉字检测类和旅游类的软件等等，而且不少中小厂商都凭借着这些看似不起眼的作品赚了个钵满盘满。身为RPG大厂的SE自然也不能错过这个赚钱的大好机会，在NDS平台上先后发行了多款“DS Style”系列的实用型软件，不过收到的效果似乎并没有预想中的那么好。于11月15日发售的《品酒入门法DS》是SE推出的又一款实用型软件，虽然它的受众面比较有限，但是厂商在对其的宣传上却一点都不含糊。

对酒类熟悉的玩家应该不会对“薄若来新酒”（Beaujolais Nouveau）这个名字感到陌生。这种红酒产于法国贡比涅南部的薄若来地区，每年11月的第3个星期四是它们的销售解禁日，在此以前的销售和饮用都是禁止的。日本是薄若来新酒的最大进口国，同时由于时差的原因，它也是世界上每年最先品尝到薄若来新酒的国家。今年薄若来新酒的上市日期正好是11月15日，而同日发售的《品酒入门法DS》也抓住了这个机会来进行了排场不小的宣传。

11月14日晚上8点，在日本东京丸之内举行了迎接薄若来新酒发售解禁的倒计时晚会，会上不仅请来了知名爵士乐歌手现场表演，SE也在现场提供了《品酒入门法DS》的试玩。而在15日白天《品酒入门法DS》正式发卖时，日本著名电器店Bic Camera有乐町店的店头也为这款游戏设置了专柜，在专柜中除了游戏外，还陈列着大量薄若来新酒。配合红酒的上市来推出游戏可以算是比较新鲜的手段了，不管SE的这款《品酒入门法DS》卖得如何，但排场不小的宣传应该会让不少玩家记住这款软件的名字。如果你有兴趣有资本，可以一手高举酒杯品尝薄若来新酒的醇美，一手拿着NDS在《品酒入门法DS》中学习酒类知识，不过雷伊可就没这个条件咯……



▲这到底是酒店还是游戏店？乍一看真的很难分辨。



▲现场的销售小姐打扮成了法国乡村妇女的形象，真是切合主题啊。



《脑残星》贱格手办欣赏

先给大家讲个故事，话说有这么一部动画，剧情平淡无奇，台词空洞浅显，画面简陋不堪，几分钟的动画里能动的居然只有角色的嘴巴，导演也只是个不太出名的菜鸟……这样的动画你看不看？回答“不看”的，我非常理解您的选择，因为当时有人跟我推荐时我也是这么回答的。“什么烂动画，谁看谁脑残。”最后，虽然很不甘心，但我终于脑残了……惟一让我欣慰的是，脑残大军万万千，掉进此坑的同学源源不断，勇士啊。

《幸运星》的热播已经是过去时了，可其人气还保持着相当的高度。这次就从海量周边中选出几款精美的手办给大家欣赏，当然你可能对其中的五短身材不屑一顾，但《幸运星》的角色魅力不正体现在贱格的表情上吗？



▲狐此方和兔镜，此方的乖巧和镜的娇羞都是动画里少见，但又珍贵的景像。



▲此方的“Good Job”和镜的“いらっしゃい”，此方就是颜文字宣传委员会的红旗手啊。



▲相映成趣的表情，面对宅此方的败家行为，镜也唯有扼腕叹息了。



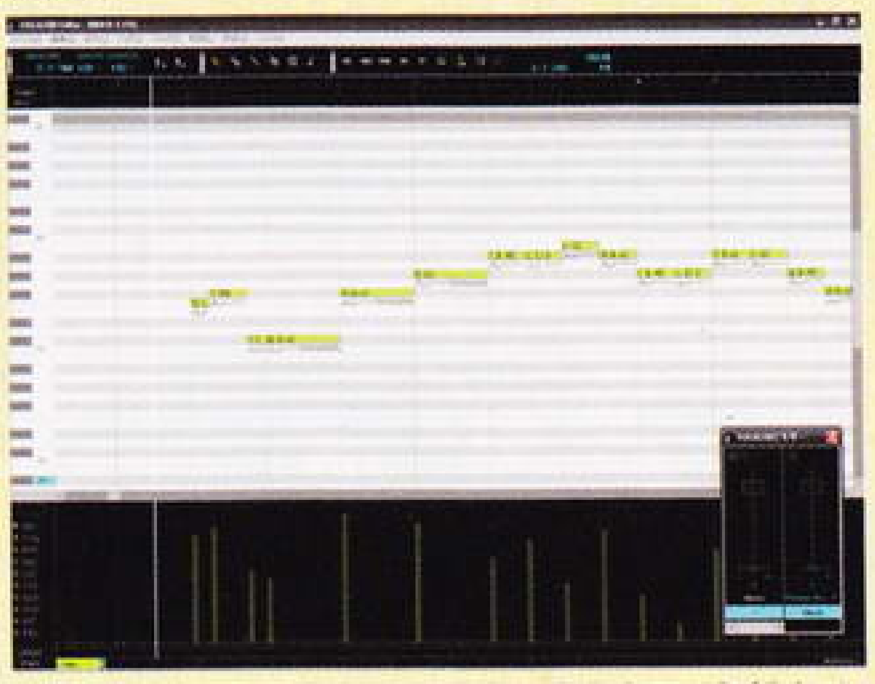
◀指！“异议あり！”同为说教，还是听听镜的意见比较好，因为此方的发言会让你中毒。



21世纪的虚拟偶像

在介绍之前，先给一些不是经常接触ACG的读者补习一下，解释什么是二次元世界。所谓的二次元，指的就是只有长度和宽度构筑的平面，而二次元世界泛指的就是动画、漫画和游戏里的世界，只存在于人们的想象中。接下来介绍的就是一位活跃于二次元的美少女歌手——初音未来（初音ミク）。

初音未来诞生自日本Crypton Future Media会社所开发的一款音乐制作软件，这款名为角色主唱系列（キャラクター·ボーカル·シリーズ，简称CV系列）的软件是以Vocaloid 2语音合成引擎为基础开发的音乐制作软件系列，Vocaloid 2是由雅马哈Sound Virtual开发中心研制的一种声乐合成引擎，将录制的人声与BGM混合制造出以假乱真的歌唱效果，也可以用键盘操作来模拟实地演唱的效果。CV系列的第一版《初音未来》于2007年8月31日发售，只需在软件的曲谱内输入旋律及歌词（只限日语），就能制作出由这位虚拟歌手主唱的歌曲了！



▲软件的编辑界面非常简洁，非专业人士也可以轻松上手。

初音未来代号CV01，其名字中的“初音”有着第一次的声音、出发点、最初的Vocaloid 2等意思；而“ミク”的汉字写作“未来”，指Vocaloid象征着音乐将来的可能性。初音未来的形象由插画家KEI以绘制，声音由声优藤田咲提供原声。计划的初期Crypton是想由专职的歌手提供声音，然而大多数接洽的歌手基于担心声音被复制后的用途以及将来的版权相关问题而拒绝，其后才将对象转向动画声优，经过将近500位声优的声音样本挑选后，决定由声音甜美的藤田咲担任，她代表的作品和人物有《心跳回忆 Only Love》里的弥生水奈、《学美向前冲》里的小鸟桃叶等。



初音未来个人资料

- 年龄：16岁
- 身高：158cm
- 体重：42kg
- 擅长的曲种：流行歌曲
- 擅长的节奏：70～150BPM
- 擅长的音域：A3～E5

▲作为偶像歌手，初音的造型可说是相当时尚。

初音未来诞生后其受欢迎程度大大超出预想，发售数天后即宣布存货不足，不到两个月的时间销量已经突破20000套，曾在亚马逊的软件销售排名中三周高居榜首，这对于平均销售数是200至300、卖出1000套就已经是大热的音乐软件来说是个“不可能的销量”。出现大卖的主要原因是软件用户把个人创作的作品上传至网络，一些本来对此不感兴趣的人观看后，也被其吸引而购买，这还只是冰山一角。由该软件产生的同人音乐作品更是多不胜数，现在同人制作的初音未来单曲CD也纷纷出现在日本影音店的热门商品货架上，所以说“她”是21世界的网络偶像也十分恰当。



▲同人化的Q版初音也非常卡哇依。

琉璃：哈哈，这个计划我筹措了很久了，这次终于可以实现了！各位同胞们，一分钟之内上报你们的桌面壁纸给我，不许挣扎，抵抗无用！

众人：哎？

琉璃："美图秀"栏目重开已有一年多了，一年来也要谢谢大家的支持，所以这次特别为大家爆料众小编们的桌面壁纸，来看看大家心目中最喜爱的美图壁纸是什么吧！



宇轩的壁纸

胧月的壁纸

羽纹的PSP壁纸

乌冬的壁纸

动漫系



琉璃：呵呵，这几张是办公室内的"宅"系代表们的壁纸了，动漫角色永远是他们桌面的主角。

胧月：好意外，编辑部第一"猥琐"萝莉控的桌面居然如此朴素！

宇轩：你有意见吗？不过，马修你的桌面太强大了吧……

马修：我个人非常认同XP默认桌面的清爽，但是用久了难免会单调，几经更换后，终于发现了现在这个合成图。（PS：我是用了这个桌面后才去看的《幸运星》。）

乌冬：我的壁纸最有爱，大葱初音mm奉上！

游戏系

软饼干：我们是坚定的游戏壁纸党。哦，雷伊也在玩《刺客信条》吗？

雷伊：没有，我不玩美版游戏，仅以这张壁纸代表我的怨念，我会坚守到日版发售的那一天。

琉璃：钟爱《魔界战记》，自然壁纸也是要用《魔界战记》的哦！啊，普里尼们好可爱哦！

羽纹：普里尼？就是、躺在地面上那个被殴打到口吐白沫的谜之生物吗？



软饼干的壁纸



琉璃的壁纸



雷伊的壁纸

另类系

琉璃：米格，你太懒了，太没特色了。还以为你至少会用火箭发射壁纸……

米格：我很忙，基本一打开电脑就没有见到我桌面壁纸的机会，所以就这样吧。

马修：LIKY的壁纸一眼就能看出他摄影的爱好啊，樱花盛开时节的日本古寺吗？好有意境。

LIKY：嗯，这张壁纸虽然不是自己拍摄的，不过每次开机后，看到这张和风风味的壁纸都能让人顿时心情舒畅呢。

琉璃：紫枫你居然也懒到用苹果电脑的系统桌面，没有爱的人！

紫枫：小孩儿一边儿玩去，忙着干活呢，哪有时间弄桌面，这图一天都看不到两眼，还费那神做甚。



米格的壁纸



LIKY的壁纸

紫枫的壁纸

栏目主持 宇轩

影漫空间

掌机王大改版，影漫空间自然也不能落下。由于琉璃JJ最近很忙，所以暂时就让我宇轩临时替代她做一回主持人。我要给她改得面目全非，嘿嘿！至于改得好不好嘛，还得由读者们来进行评判咯。

新闻角

今日开始是魔王第三季预订播出



广受初、高中少女喜爱的女性向后宫动画《今日开始是魔王》第三季预订在2008年春季档播出。被冲进马桶中的涩谷有利又将开始新的冒险。

《AKIRA》真人电影决定



官方日前宣布了大友克洋1988年制作的著名剧场版动画《AKIRA》真人电影版，将由爱尔兰导演兼著名视觉特效师Ruairi Robinson负责制作。

短消息

官方授权哆啦A梦专卖店将在上海等地开设。

《鲁邦三世》最新作OVA明年春季发售预订。

人气动画《传诵之物》、《Clannad》蓝光版发售决定。

哈尔滨市女作家杨逸代表中国首次获得了第105届日本文学界新人奖。

新番鉴定馆

究级萌少女养成

——《萝莉的时间》



故事简介

新人教师青木，第一天上任就收到了任教班级班花九重凛的告白。但是别美过了，对方 只是个小学三年生而已。一边治愈学生们被前任导师伤害过的心灵创伤，一边应对小凛越来越像那么回事的爱情攻势，一开始只是想当个好导师的青木，渐渐地对拥有可爱外表及早熟心理的小凛产生了连自己也不清楚的情感。



看点台

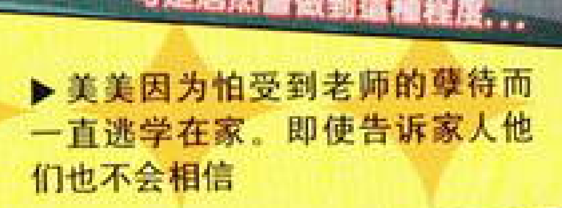
大打“擦边球”也许是本动画最大的看点了。TV版最大程度上保留了原作的邪恶度，并加入了许多让“怪蜀黍”们“为之一振”的画面，相信很多朋友都无法对之产生抵抗力。另外大量用“哔”屏蔽的对话也很容易让人产生遐想。



▲这张壁纸是个人最喜欢的。很有清新宁静的风格

STAFF

原作：私屋薰
系列构成：私屋カヲル
导演：菅沼荣治
人设：石川雅一
音乐：岩浪美和



◀青木发现了前任班主任的课本，上面写满了九重骂人的话语。故事也由此正式开始。



▶美美因为怕受到老师的孽待而一直逃学在家。即使告诉家人他们也不会相信



▲望着窗外夜幕的黑镜似乎感觉到了什么。

▼大家猜猜“の”字后面隐藏着什么？

CAST

青木大介：间岛淳司
九重凛：喜多村英梨
镜黑：真堂圭
宇佐美美：门协舞以
宝院京子：田中凉子

虽然本着Loli控的原则的我在看到本作介绍的时候非常兴奋。但很可惜的是本作的剧本设计实在是邪恶了点。

角色资料

姓名：九重 凛 年龄：10岁

妈妈去世之后，和林志两个人一起生活。喜欢新来的班主任青木老师，用和小学三年级完全不相符的行动和语言热烈追求着青木。



热点解析

《Clannad》

大家好，这里是宇轩动漫讲座时间。本次要为大家解析的是近期的热门新番《Clannad》。

关键词：游戏改编

Key社最著名的三部作品《Air》、《Kanon》和《Clannad》至此都已经被改编成了京都版动画。三部作品之所以受到如此欢迎，很大程度上是因为其隐藏在剧情背后的深刻含义，以及由其引发关于人性的探讨。

关键词：家族

“Clannad”有家族的含义。比起其他两作相对分离的主线，《Clannad》几位主线人物之间的牵绊更加地深刻，就好象“家族”一样，不可分割。

关键词：光玉

“光玉”是串联《Clannad》故事的重要线索之一。通俗一点解释就是，每当小镇上的人们帮助他人实现了愿望之后，就能够得到一颗有着神秘力量的光玉，这些光玉平时徘徊在象征“家族”的大树之下，需要时可以帮助人们实现任何愿望。动画版第八话的标题上出现了第一个光玉，不过目前还不知道这颗光玉是来自于谁的。



▲大树边闪闪的就是光玉。

最终幻想通信

FINAL FANTASY

"《最终幻想》系列"专栏终于开张啦！前几辑就由宇轩我亲自主持啦。"《最终幻想》系列"宏大的世界观一直以来被玩家们津津乐道，在这个专栏里，我们会为大家进行详细系统的讲解。望诸位喜欢《最终幻想》的朋友们多多支持哦。

伊瓦利斯大陆篇（一）

所谓伊瓦利斯大陆，就是制作人松野泰己构想中的一个完整的《最终幻想》世界观，同时也是"《最终幻想》系列"历史上最庞大的一个世界观。这个世界观所包含的游戏作品共有以下几部。另外，同为松野泰己制作的《放浪冒险谭》也与伊瓦利斯相关，但由于不是"《最终幻想》系列"作品，我们就不深究了。

伊瓦利斯同盟作品

名称	首发日期	机种
最终幻想战略版	1997年6月20日	PS
最终幻想XI	2002年5月16日	PS2、XBOX360
最终幻想战略版A	2003年2月14日	GBA
最终幻想XII	2006年3月16日	PS2
最终幻想XII 亡灵之翼	2007年4月26日	NDS
最终幻想战略版 狮子战争	2007年5月10日	PSP
最终幻想XII 国际版	2007年8月9日	PS2
最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	2007年10月25日	NDS

要从严格上来说，除了《最终幻想XII》与《最终幻想XII 亡灵之翼》的世界确定是同一个以外（《国际版》、《狮子战争》等源自同一作品的加强重制版就不说了），其他的作品的世界地图都无法完全相互吻合。所以，我们可以把"伊瓦利斯"当作一个纯粹的"设定思想"来看，而并不能刨根究底地来进行硬性说明。

《FFT》是最早诞生的一部作品，但是当时并没有正式公开过"伊瓦利斯同盟"这种说法，一场硝烟弥漫长达10年的战争和《FFT》那种灰暗的色调恐怕就是许多人对于伊瓦利斯最初的印象。2003年《FFTA》诞生的时候，由于加入了"随意摆放城镇和场景"这样一个自由的系统，所以和前作的地理关联反而被大家所忽视。直到2006年，《FFXII》才真正地把伊瓦利斯同盟提到了案前。

松野泰己曾经说过，《FFT》作为《FFXII》未来的伊瓦利斯，在世界观上是一脉相承的。《FFXII》中所指的伊瓦利斯是由バレンディア、ケルオン、オーダリア三块大陆组成的区域，但在《FFT》中伊瓦利斯并不是一块大陆，而是一个国家。由于在种族和地理的变化上实在相差太大（后来《狮子战争》中通过一些细节增加了两作的关联性），我们只好猜测，伊瓦利斯大陆曾经发生过一场所谓的"地理大崩坏"，《FFXII》是伊瓦利斯"崩坏"前的鼎盛文明时期。现在许多研究伊瓦利斯的粉丝都倾向于这种说法，并也找到了一定的资料根据。



▲《FFXII》中出现过的雷姆雷斯大陆。

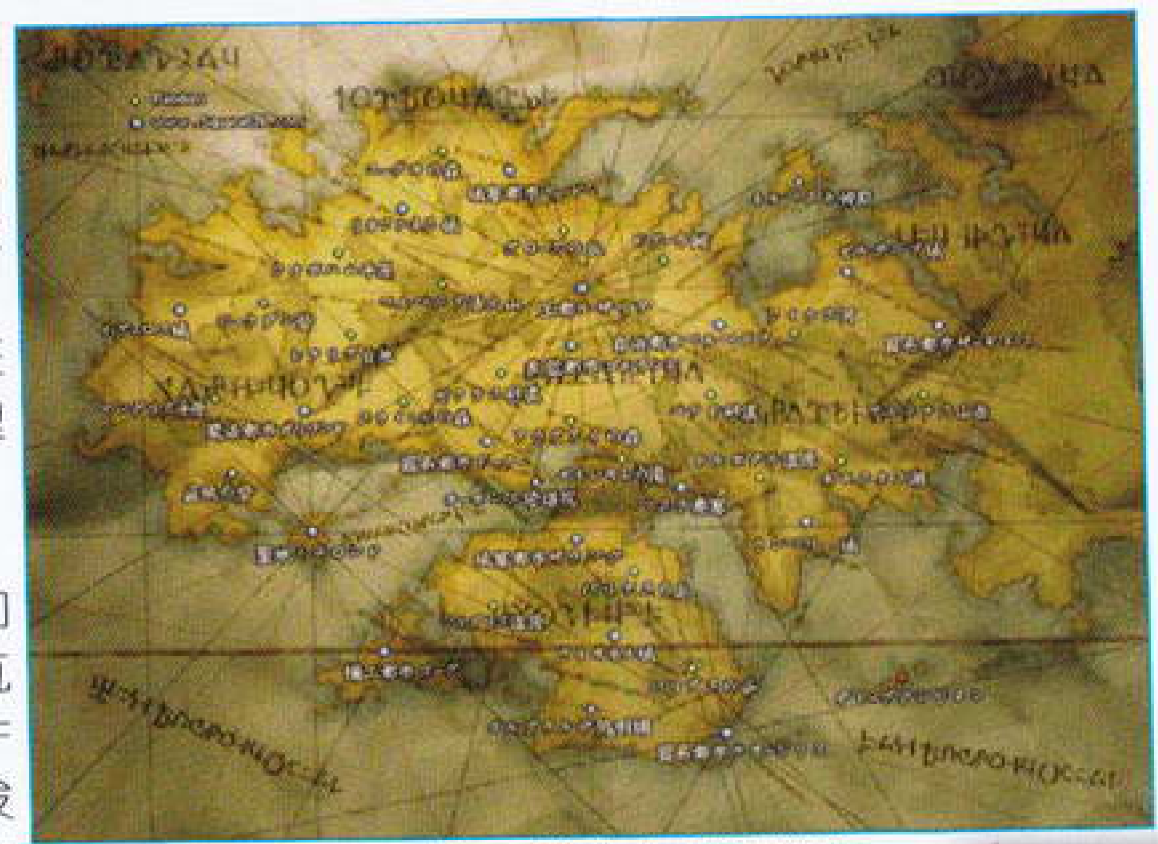

■《FF XII》中的伊瓦利斯世界。

《FFTA》的设定比较明确，主人公马修(这下大家知道马修小编名的出处了吧)所处的小镇——圣伊瓦利斯镇应该是位于我们所在的现实世界。而魔导书所创造出来的异世界(伊瓦利斯)虽然和《FF XII》的世界非常相似，但应该是一个由缪特完全空想出来的逃避现实的世界。网上现在流传着一种比较有趣的说法。缪特和马修他们在《FFTA》开篇所玩的游戏就是《FF XII》，于是他根据他的想象，再加上魔导书上所记载的英雄传记创造了伊瓦利斯世界，又因为他的创世，才有了《FF XII》的故事，并记载在了现实世界的魔导书上，后来故事被改编成了游戏被缪特他们玩到(无限循环)。这种像莫比斯环一样头尾相接的猜测让人越看越糊涂，不过从某种角度来说，也证明了《FFTA》是伊瓦利斯同盟中不可缺少的核心。

《FF XII RW》是最没有可猜测性的一作了，游戏非常完整地继承了《FF XII》的世界观，没有一点纰漏。这大概是由于《FF XII RW》早在制作《FF XII》时就已经构思好了吧。想要证明这一点非常容易，大家可以再去看一看《FF XII》的片头部分，浮游大陆雷姆雷斯虽然没有在《FF XII》正篇中登场，却早已出现在片头CG里了。

最后终于轮到《FFTA2》登场了。《FFTA2》世界的定位介乎于《FF XII》和《FFTA》之间。具体点来说是位于伊瓦利斯的最西面，横跨ロアル大陆与《FF XII》设定中出现过的オーダリア大陆。发生的时间应该位于伊瓦利斯世界《FF XII RW》其后的数年，与现实世界《FFTA》其后的数十年左右。前者可以从《FFTA2》梵享誉伊瓦利斯的盛名得知(《FF XII RW》开始时的梵连自己的飞空艇都没有)，后者则可以从结尾缪特当老师的剧情来进行推算。至于《FFTA2》裁判法律变动等问题，可能是由于地域差别引起的，这点《FFTA2》也给予了一定程度上的解释。游戏中期你可以遇到一个从遥远大陆来的商人，他会向你抱怨他所在的地域和这边的法律完全不一样，从而感到十分不适应。那个地方很可能就是《FFTA》所在的舞台。

好了，经过了这么一番乱七八糟的解说，大家估计也已经对伊瓦利斯同盟几部作品之间的关系有所了解吧。总的来说，《FFTA》、《FF XII》、《FF XII RW》以及《FFTA2》这几部作品之间的联系是非常紧密的，下次栏目我们将会介绍伊瓦利斯大陆上各个种族之间的关系，敬请期待。


▲《FFT》中伊瓦利斯变成了公国的名字。

文 雷文

猎人集会所

自TGS上Capcom公布了《怪物猎人 携带版 2nd G》（下称“MHP2G”）的开发消息后，在这两个月内除了那张令人望穿秋水的LOGO图外，官方没有再公布任何与作品相关的资料，这让密切关心着本作的玩家心中不免产生了一丝浮躁。Capcom似乎很会算计玩家的心境，近期在合适的时机下对新作进行了一次较大规模的爆料，此后在玩家群中产生的效果也可想而知。本次的怪物猎人专栏将由雷文对目前公布的消息来进行一下解析，其间可能会带有个人色彩，如果游戏发售后的实际情况并不是这样，请不要扔鸡蛋哦（笑）。

武具继承方面

这应该是玩家比较关心的一个问题，由于官方亲口说到“几乎所有的武具都能全数继承”下来，因此在这方面就不会出现像前作那样在内部进行一些素材、金钱转换之类的过程。但是玩家也不要太多期待继承，考虑到游戏平衡性的问题，Capcom应该会将现有的高级装备进行弱化。先说说防具吧，这里可能会使用的做法就是降低它们的持有防御力并对技能点数进行修改，这样即使是用这些装备去进行G级任务也不会有太大的优越感。如此一来再将从系列中消失已久的“G”系列装备复活，将其大幅强化后替换掉U、S系防具的现有地位也在情理之中。

而武器方面估计也会微略调低目前顶级武器的数据，以便更好地加入后继衍生类武器。而原本就不算强的半吊子武器，例如双剑中的“ガノカットラス改”、“双雷剑キリン”等则有可能因为强力后继形态的出现而成为同类武器中的佼佼者。此外，由于有新斩味的引入，我们有必要对《MHP2G》里出现的武器进行全新的认识。



▲如果说“双雷剑キリン”在《MHP》里的表现还算出彩的话，那么在《MHP2》里就只能用“平庸”来形容，期待它在《MHP2G》里能有一次大爆发。

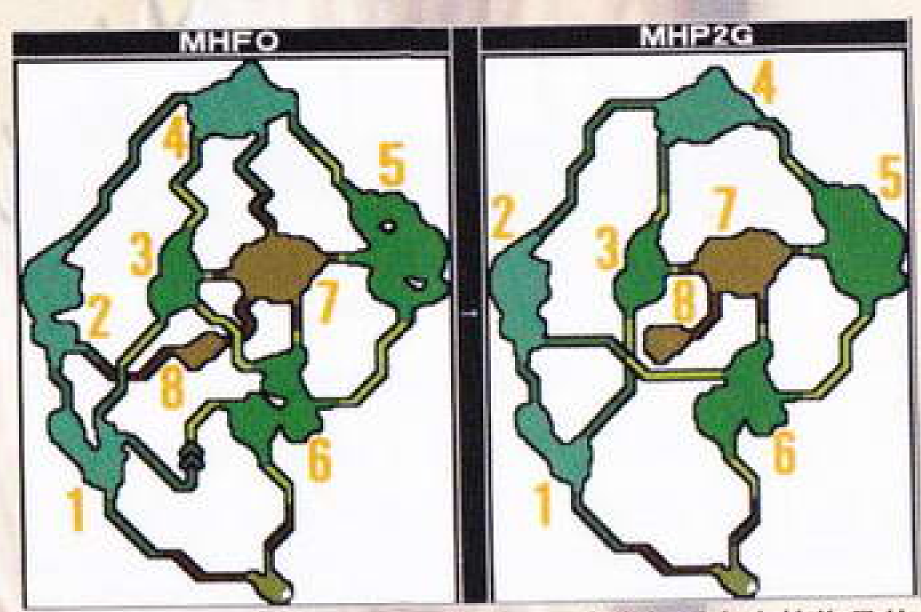
新地图相关

首先让雷文比较失望的就是新地图居然还是PC版中就加入的“树海”，当然，对于很多没有接触过PC版的玩家来说，你们可以向本人投来鄙夷的眼光（笑）。这里先说说PC版树海的相关情况，从这个场景开放之初到目前的状况来看，并没有受到猎人的青睐。从一定程度上来说，设计得再美丽的场景不过是狩猎过程中的点缀物，除开第一次到达这里的时候会四处逛逛

外，其余时间内玩家更关心的还是这个场景中会出现什么怪、有什么激动人心的任务会选择在这里执行。说到这里相信大家也明白了吧？在PC版中栖息于此的眠鸟在猎人群中人气极低的原因就是用其素材生产的武器和防具实力都上不了档次，因此鲜有猎人光顾树海。如果不是该地图中蕴藏着独有的矿石以及昆虫资源，它可能早就被猎人抛至九宵云外了。

再看看《MHP2G》里的树海，官方明确指出在移植的时候对这片场地进行了细微的修改，仔细对比一下便不能发现这次的树海地图在各区域的通路上更加复杂化，主要是去除了大量的区域互连通道，这样势必会对狩猎带来更大的麻烦，而大量怪物的出现也将会使得这里的任务多元化。除此之外很重要的一点就是这次《MHP2G》里的全新怪物迅龙被制作者"吹捧"到了"会让老手猎人也头痛"的地步，如此一来让挑战者们也充满了兴趣。而Capcom既然敢放这样的话，又把树海作为本作的形象场地，我们就有理由相信今次的树海能"留"住更多的猎人。

这里要友情提示一下，树海的8区，也就是奇面族搭有房间的那个区域，猎人在夜间执行任务的时候最好是不要随意踏入，里面虽然有一个采矿点，但是在PC版中这附近会守侯着六七个菜刀王，猎人一旦冒失地冲进去，那就有可能被猫车抬回来了……



▲两个版本中"树海"地图的对比，在掌机平台上的作品从来都是"化繁为简"，而这次Capcom反其道而行之的做法绝对有它的"阴谋"。

新怪物相关

除开前面说过的迅龙，从目前已公开的资料得知《MHP2G》里铁定会出现的新怪还包括盾蟹亚种以及浮岳龙。说实话，雷文一直对前作中没出现浮岳龙而"耿耿于怀"，到目前为止也仍然认为那是Capcom在开发过程中被废弃掉的项目，而浮岳龙在本作中的登场也多少填补了这里的空白。啥，你问我为什么这样期待"大章鱼"的出现？实话跟你说了吧，因为它实在是太讨打、太好打了——平时大章鱼漂浮在空中的时候倒也没什么，但是当你有幸得见它隐藏在触须下面的巨大嘴巴时，你就狠不得自己手中武器的挥动频率能快上一倍。至于说浮岳龙好打么，则是因为它的攻击方式极为单调，虽然有破坏力超群的身体重压，但招式发动前的先兆明显，给以猎人的回避时间也相当充裕。除非是第一次挑战浮岳龙，否则中招只能用"难以想象"来形容。好在我们从制作人访谈里得知《MHP2G》里的浮岳龙会让"打过它的玩家也能在游戏时得到不同的感觉"，难得Capcom会修改怪物的攻击方式，就让我们拭目以待吧。哦，对了，还有一点，由于浮岳龙会在古塔出现，因此塔内战是个很重要的环节，如此一来，在《MHP2》中被简化了的古塔地图这次应该会被还原成原貌。


▲从"恶心"的大嘴里释放出来的大雷光虫会给玩家制造出意想不到的麻烦。

关心完浮岳龙，下面再来看看盾蟹亚种，我们可以根据它的体色特征将其称呼为"青盾蟹"。说来甲壳种怪物在使用打击系武器的猎人面前完全抬不起头，而青盾蟹也是不太被看好的亚种怪，似乎仅仅是更换了寄居壳、水幕攻击射程加长，从严格意义上来说也不会造成太大的威胁，弱点部位依旧是向猎人敞开大门，如果青盾蟹在招式上没有明显的革新话，那么它的出现只能说是又为怪物系谱里增添了一个新物种。

好了，这次的要素解析到这里就告一段落，目前公布的信息里最让人期待的就是怪物们攻击招式的修改，毕竟现有的作品在这方面的表现并不算太出色，原种和亚种怪的特点没有明显地区分出来，仅仅是体色不同多少会让玩家产生厌倦。如今Capcom正在尝试性地在这方面进行改革，届时希望能看见部分物种以全新的理念出现在大家面前。



为了抵抗外星人和邪恶势力的侵略，为了维护地球乃至宇宙的和平，在彻底贯彻爱和勇气的精神下，“机器人格纳库”以正义之名正式成立。这是一个讨论机器人游戏作品的地方，无论是超级系、真实系、改编还是原创作品，都被一概列为锁定目标。如果你有什么好的作战计划，欢迎来信或以电邮的方式向乌冬我汇报。

说起机器人游戏，被应用得最广泛的题材就要数高达了，这一点恐怕没有人会有异议吧。好，既然要谈高达，那我们就先从高达诞生的一年战争说起——

公元1990年，由于地球人口不断膨胀，引发了资源短缺、粮食分配不足、环境污染和争夺南北极资源等诸多问题，世界各地战乱不断。在公元1999年，面临各方面问题的人类社会终于宣布统一，成立地球联邦政府，并发表“宇宙移民计划”。公元2045年，宇宙殖民卫星开始兴建，并以其所在宙域划分为SIDE 1至SIDE 7七个区域。次年，宇宙世纪(Universal Century，简称U.C.)纪元开始被使用，首批宇宙移民移居殖民卫星。

U.C.0040年，因为地球联邦政府内部的腐化，“宇宙移民计划”计划开始变质，除了特权阶级(联邦政府官员及相关人员)才拥有居留地球的权利，其余都一律强制迁离，同时地球联邦政府对宇宙住民采取不公正的歧视政策，这一作法引起了宇宙住民不满。

U.C.0058年，位于地球最远的SIDE 3宣布独立，吉翁·戴肯出任首相，并同时成立吉翁共和国。对此联邦政府开始向SIDE 3实施经济制裁，并扩充军备。而SIDE 3则加强与其他殖民地的往来，以对抗联邦的经济制裁。

U.C.0068年，吉翁·戴肯被刺身亡，当时任国务卿的德金·索多·扎比声称吉翁在临终前任命其继任首相，后据调查刺杀其实与扎比有关。次年，扎比宣布建立吉翁公国，自己成为公王。在扎比家的独裁统治下，吉翁公国大力发展军备，并公开与地球联邦对抗。此时，战争已经一触即发。

U.C.0079年1月3日7时20分，吉翁公国军总帅基连·扎比单方面向地球联邦正式宣战。战争初期，吉翁军凭借着掌握AMBAC和米诺夫斯基粒子技术开发出的机动战士取得了宇宙战场的绝对优势，并陆续向地球进行压制。

U.C.0079年4月，联邦军从捕获的敌方机动战士获得相关的技术资料，并着手于开发自己的机动战士。7月，被称为高达的联邦军新锐机动战士开发完成，而作为驾驶员的阿姆罗也开始崭露头角，在多场关键战役都有惊人的表现。同年10月，联邦军开始在前线大量配置量产型机动战士，相持不下的战争出现转折点，联邦军在收复了地球作战的主导权后开始向宇宙反扑。



U.C.0079年12月31日，扎比家族在联邦军的反击战中死亡殆尽，而原来就对扎比家族

不满的原吉翁派系立即采取行动清除剩余的扎比派势力，把吉翁公国被改回吉翁共和国，并通过SIDE 6向地球联邦提出停战请求。

U.C.0080年1月1日，双方代表在月面都市格拉纳达签订停战协定，这场持续了一年的战争正式宣告结束。

AMBAC

这项技术是令机动战士诞生的要素之一，AMBAC是自动活跃质量平衡控制技术(Active Mass Balance Auto Control)的简称，利用手脚等肢体中心的偏移令MS在宇宙无重力状态中可以做出不使用推进剂的移动和转身。这种能够在不使用姿态制御喷射器就能转身的技术，在配合米诺夫斯基核融合炉之下，使得机动战士的活动时间可以大幅上升。

作为描写高达起源的一代，初代《高达》动画有着划时代的意义，以至于以后的《高达》作品里多多少少都带有一点它的影子。而与"一年战争"相关的游戏作品更是多不胜数，除了NBGI的正统改编作品外，还有眼镜厂的"《机战》系列"作品里也有提及。

在掌机游戏里面，描写一年战争最典型的作品有PSP平台的《机动战士高达 基连的野望 吉翁之系谱》，这也是第一部登陆PSP平台的"《高达》系列"作品，另外在同社推出的"《高达战争》系列"和"《SD高达》系列"里"一年战争"都占有比较多的戏份，不过在比重上这两个系列还是不及前者。

PSP版本的《机动战士高达 基连的野望 吉翁之系谱》是移植自PS平台的一款战略型SLG，游戏主要以"一年战争"为时间轴，玩家可以在联邦和吉翁两大势力里任意选择一方进行游戏，通过自己的治理和谋略来达成游戏目标或是改写历史。本作除了包括动画里所提及的东西，一些细微的官方设定也在游戏中首次出现，起到了为动画补完作用。





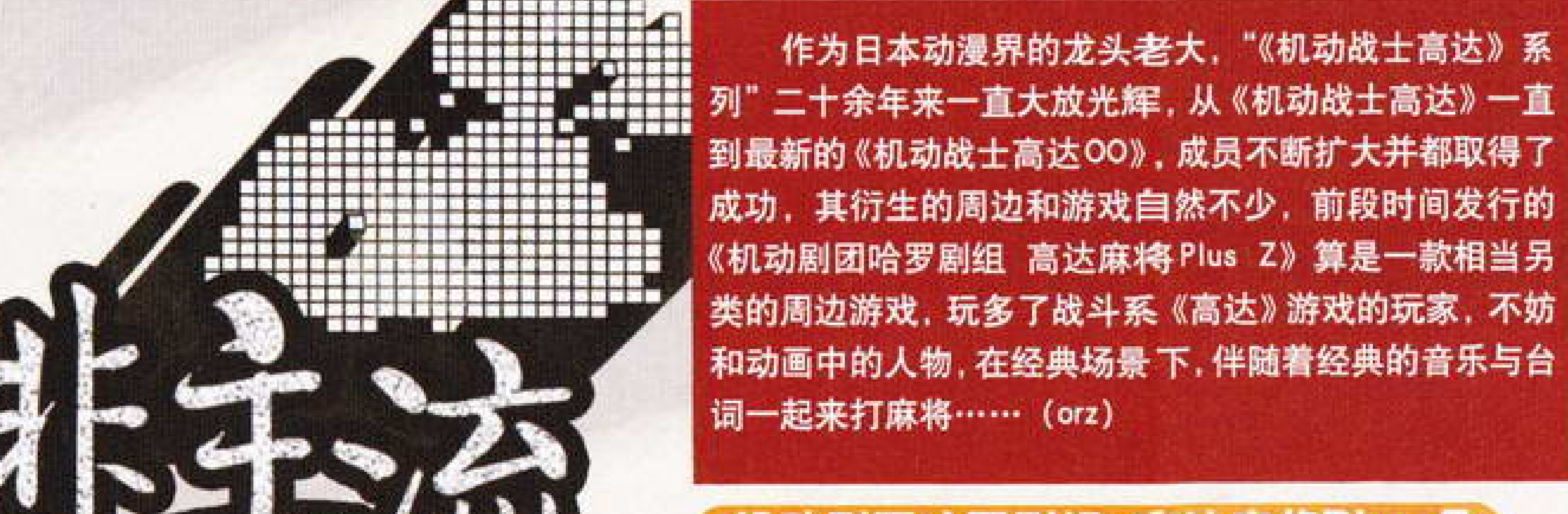
阿姆罗·利

"一年战争"联邦军里的英雄式人物，因为被战火波及，当时还是少年的阿姆罗在偶然情况下登上了高达，由此展开他的战斗生涯。尽管当初阿姆罗本身是不情愿战斗的，但事实令当时只有15岁的他见识到了战争的残酷性，促成了他要"结束这场战争"的战斗理由。最后阿姆罗在与以夏亚为首的几位吉翁军王牌机师的不断交战中令自己的新人类能力觉醒并成长，使他日后成为联邦军的主力，驾驶着高达领导联邦军走向胜利。

小常识

机体型号缩写的由来

不管是吉翁还是联邦的机动战士，都有其对应的机体型号，如一年战争里吉翁军最常见的量产型机动战士扎古 II 的型号是MS-06，还有阿姆罗驾驶高达机体型号是RX-78-2。其实早在《高达》动画之初是没有机体型号这个概念的，在动画走红之后，《高达》往着系列化发展，这时官方才想到为其追加型号这一设定。关于机体的型号，吉翁军大部分机体使用的都是以M S 开头，也就是Mobile Suit(机动战士)的缩写，这个很好理解。而用在高达系列上的RX，可能就有很多人摸不着头脑了，其实RX是来自现实生活中马自达的一款跑车Savanna RX-7，这是当时给初代《高达》动画做机体设定的大河原邦男的爱车。



作为日本动漫界的龙头老大，"《机动战士高达》系列"二十余年来一直大放光辉，从《机动战士高达》一直到最新的《机动战士高达OO》，成员不断扩大并都取得了成功，其衍生的周边和游戏自然不少，前段时间发行的《机动剧团哈罗剧组 高达麻将Plus Z》算是一款相当另类的周边游戏，玩多了战斗系《高达》游戏的玩家，不妨和动画中的人物，在经典场景下，伴随着经典的音乐与台词一起来打麻将……（orz）

机动剧团哈罗剧组 高达麻将Plus Z

机动剧团はろ一座 ガンダム麻雀プラスZ

NDS ◆NBGI◆TAB◆2007年9月6日◆日版 ◆1～4人◆1Gb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

机動劇団はろ一座 ガンダム麻雀プラスZ

文 萤
编 软饼干
美编 anubis

卡缪

柯瓦特罗

哈罗剧场 音效篇

本作的一大亮点就是音效，发动技能时的音效全部是动画中原汁原味的效果音，例如菜单选择时会发出高达启动的电子音，而选择出牌时也是操作高达按钮时的电子音，游戏标题画面开始时更会发出NEW TYPE觉醒的音效（为什么NEW TYPE都能精确地操作浮游炮，就不能利用它来作弊呢？）。游戏的音乐主要以原创BGM为主，节奏大多轻松欢快，而当对手立直后（不明白什么是立直的朋友请自行查阅中国百度大百科），音乐也会随之变成经典的敌袭战斗音乐，面对对手和牌的威胁和音乐的节奏，气氛自然会变得具有压迫感。

角色配音则全部由原班人马激情献声（别瞎想，激情有很多种的＝·ω·＝），包括教学、台词和使用绝技时的经典至言，全部语音总和超过1000句之多！当角色用那熟悉声音说出深入人心的经典台词时，众多玩家，尤其是高达饭也必然会随之热血沸腾（不过个别词语改成麻将用语而已……在心中鸣起[哔]的一声略过就好了）。





哈曼

本作沿袭了前作可爱的二头身Q版人物造型，不管对于新玩家还是老玩家都有很大杀伤力，尤其是各位女性玩家。游戏中人物的表情和动作十分丰富，尤其是"鸭子"和牌后得意的笑实在有够贱，如果是"骡子"点炮的话，就会配合上他沮丧的表情（不知道鸭子和骡子是谁的话……），笔者在玩鸭子章时每次都是骡子最后一名，于是感觉可怜的骡子在那孤独的角落越哭越伤心（不过我倒是越看越痛快……谁叫我是鸭子控）。

另外剧情对话时的动作表情也十分让人捧腹，尤其是马克伯最为突出，原本搜集古董只是他的兴趣，游戏中他也同样视那个白瓷花瓶为珍宝，只不过过分了，无时无刻抱着花瓶擦，旁边还会冒出心形的图案，简直是赤裸裸的恋瓶癖，但当他被吃、碰或和牌的时候居然会惊慌地将那个花瓶掉落在地摔个粉碎，这个场景是动画和小说中绝对不可能出现的场景（不过为什么摔碎后又会复原－ －？，算了，健次郎在爆碎衣服后在下一集还能穿上，这不算什么，ACG的方便之处就在于此……）。

哈罗剧场 游戏篇

一年戦争での働きがあればこそ
地球圏の雀荘へ偵察に出したのに！

久しぶりだな…

游戏中经典至言的设定凸显了每个角色的特点，避免了给玩家在选每个角色时有重复的感觉。技能的强弱和发动时机足以控制大局，每当玩家能量槽攒满便可随时发动至言技能，每个角色都有两种截然不同的至言，例如鸭子的至言能力为清空所有对手技能槽和查看立直对手的听牌，如果应用合理的话可以封杀对手的强力至言并避免点炮，属于十分优秀的防守技能。而“裤袜脱落”大尉的技能则更加嚣张——吃、碰、杠、立直过的人，摸牌手气变差和一段时间内对手不能吃、碰、杠、立直，典型的憋屈死别人不偿命的角色。



游戏不仅包含故事模式，更有自由对战模式，此模式下不仅可以选择自己使用的角色，更可以选择对手，高手可以选择专门克制自己技能的角色挑战来锻炼自己的技巧（根本是自虐……），而菜鸟更可以选择专门被自己克制的对手来虐杀。

同时游戏支持多人联机对战和 Wi-Fi 网上对战，毕竟独乐乐不如众乐乐，CPU 毕竟不如人脑那么灵活（你别说深蓝这类 BT 电脑，疯子才会找它去自虐），所以喜欢搓麻将的几个朋友在一起，便不用为了没有工具、场所、赌资而烦恼了（好孩子不可以赌博的哦），只要人手一台 NDS 就可以了，即使身在异地也能和朋友不时搓上几把。

收集模式主要能查看自己在游戏中得到的隐藏要素，而本作的收集要素简直多到令人吐血，相比其他一些 RPG 都不会逊色，其中各种称号就够各位玩家发愁一阵子了，看着繁多的空收藏格，就知道前方的路还很长。

哈罗剧场 高达篇

《机动战士高达》至今已经有将近30年的历史，在日本动画史乃至世界动画史上堪成一绝，即使今天这个动画过剩的时代，它也仍富有极强的活力，不论UC党还是种饭，都深切地爱着这个作品，因为它承载了一代人的童年与梦想。其周边，尤其是各种模型也成为了日本不少地区的重要经济来源之一。第一代《高达》迷大多已经在35岁以上，他们的孩子现在可能正在电视前看着最新的《高达》动画，而他们也可能会坐下来陪伴自己的孩子一起欣赏着陪伴自己长大的作品，不，应该说是艺术品，其天伦羡煞神仙。作为《高达》的衍生游戏，本作虽然与动画差异巨大，但无论制作还是配音都十分用心，堪称是对《高达》的致敬之作。作为《高达》饭，各位玩家即使不深入也一定要尝试一下，只因为他是《高达》，只因为我们都爱《高达》！









"米饼教室"又要上课啦，各位同学们，有没有带好自己的笔记本、做好认真听讲的准备呢？今天，我们为大家带来的内容是PSP系统自带的视频影像播放功能介绍，喜欢用小P看电影的朋友们可要注意听讲啦！下面，就让我们开始今天的正题吧！

栏目主持：米饼

第一课 了解PSP支持的视频格式

米格：同学们，大家还记得PSP最早支持的视频文件是什么格式吗？

软饼干：……

米格：怎么今天就你一个人来啊，宇轩呢？

软饼干：忙着去做他的猥琐专栏啦！

米格：小子居然敢旷课，下次一定要重罚！

软饼干：我也是这么跟他说的，不过他说，'现在俺也是有专栏的人了，小心俺在专栏上喷你们两个哦'。

米格：然后还露出那独有的猥琐笑容是吧……算了，我们还是快点进入正题吧。

PSP支持什么格式的视频文件？

在PSP最早诞生的时候，除了播放UMD Video外，就只能支持普通MP4格式的电影文件了。在2.0系统诞生后，Sony终于开放了MP4-AVC格式的硬件解码，让PSP支持AVC（H.264）编码的MP4文件，不过还是小心翼翼地留了一手，限制了PSP播放视频的解析度大小不能超过320×240像素的影片。而如今，PSP已经能够播放最大720×480解析度的AVC视频，效果不亚于UMD Video，而且在电视上看画面绝不输给DVD的质量。

什么是MP4？

MP4全名是Moving Pictures Experts Group，这是一种高压缩比高质量的视频压缩标准，由于PSP的强劲性能使得它支持了MP4更高级的规格——H.264（即MP4-AVC），比起原始的MP4格式，MP4-AVC播放效果极为优异，画面色彩、细节以及压缩比都十分优秀，因此已经成为主流。但我们要注意的是，PSP并不直接支持诸如RMVB，FLV等格式的视频播放，对MP4格式也是有一定要求的，这就是我们把网络下载的一些非PSP影片放入记忆棒后不能播放的根本原因。

第二课 如何获得AVC电影文件？

米格：经过刚才的入门介绍，相信大家已经清楚了PSP所支持的文件格式了。

软饼干：可是网络上下载的影片往往都是RMVB或AVI格式的，很少有你介绍的这些格式啊？

米格：那没有关系，我们可以通过WinMEnc、3GP Converter等转换软件来将自己手头的各种格式的电影转换成AVC编码的MP4文件，在PSP上播放啊？

软饼干：啊，你说的是不是这个软件啊？



米格：嗯，这款软件就是WinMEnc了，它的使用非常简单，里面已经有针对PSP的编码配置，大家只要根据想要获得的视频清晰度选择适合的配置，然后将电影文件加入到列表中并开始转换，完成后就可以在PSP上欣赏这些影片了。

软饼干：我说为什么每天早上都有这样一个软件显示在我电脑上，一定是宇轩那小子每天晚上在用我电脑转电影了吧！

米格：怎么宇轩就没干出点什么好事来呢……下面还是来教大家如何进行视频转换吧！

WinMEnc 转换教程



确认您的电脑已安装暴风影音或其他同类解码器集合包，单一的 Real One 或者 Windows Media Player 均不能满足我们的转换需求。



2

双击运行 winmenc0.70sp 文件夹内的 winmenc 程序，弹出软件窗口。在正式开始制作我们的 PSP 视频前，我们先要进行相关参数设置，以便得到合乎心意的转换效果。当然，你也可以通过在软件最下方的"profile："菜单选择保存好的配置文件直接进行转换。下面我们来看看 WinMEnc 各个选项卡的功能。



3



这里我们可以设置转换后视频的输出目录以及软件运行的优先权，输出目录需要留出足够空间来放置生成的文件，否则会运行错误。优先权则是设置软件的系统占用率，如果电脑开着只是为了转换影片，那就不妨设置高一点，这样转换的效率也会高上一些。Profile的下拉菜单里有两个选项，这是我们必须选择的。一个是 480 × 272 解析度，另一个是 720 × 480 解析度，一般来说前者绰绰有余了，不过若是有高清的影片需要珍藏，720 × 480绝对是首选，当然的，与解析度相对影片容量也会大很多。

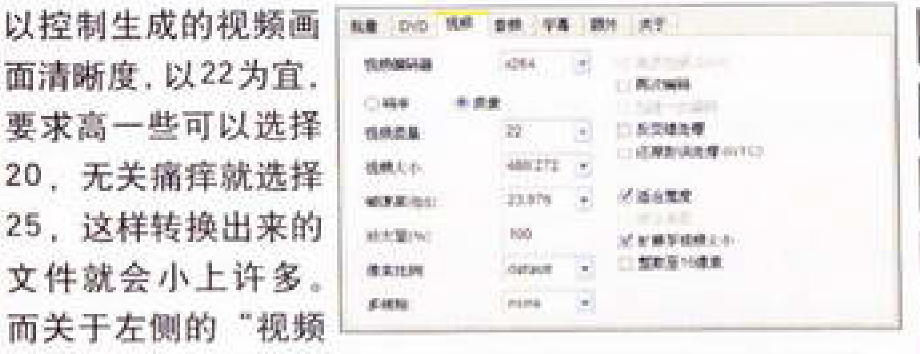
4

批量选项卡：点击"加入文件"可以添加我们需要转换的影片，软件支持一次添加多个，已添加的文件会直接在上方窗口中显示，当然也可以直接把文件拖曳进去。"清除清单"则是把已选择的影视文件列表清空方便我们重新选择。



5

视频选项卡：由于先前选择的Profile已经内置了绝大部分的转换设置，这里我们要变动的不多。选中右方"适合宽度"后"扩展至视频大小"变为可选，同样选中，如图即可。"视频质量"可以控制生成的视频画面清晰度，以22为宜，要求高一些可以选择20，无关痛痒就选择25，这样转换出来的文件就会小上许多。而关于左侧的"视频大小"，如果之前选择的是480 × 272解析度，这里就是480：272，720 × 480 的话自然就是 720：480，不用管它。





音频选项卡：可以改动的仅一项"音频码率(kbps)"，默认96，耳朵挑剔一些的可以选择128，这样声音的效果会好上不少。

批量 DVD 视频 音频 字幕 额外 关于

音频编码器：AAC　音频流：default
音频采样率(Hz)：48000　音频声道过滤：none
音频码率(kbps)：96　☑音量正常化
AAC Mpeg类型：4
AAC物件类型：2:lc

7

字幕选项卡：适合一些外挂字幕的影片。由于用 PSP 系统的视频播放功能播放MP4是无法外挂字幕的，因此可以在这里将字幕在压缩过程中打入影片视频画面中。绝大多数我们下载的影视作品字幕都已经内嵌了，所以对我们来说意义不大，仅提供给有需要的读者参考。"载入字幕"选项选择需要载入的字幕格式，字幕必须跟影片同名并放置在同一目录下，"语言编码"选择cp936，这是简体中文的编码，如果是繁中，那就cp950。"字幕字体"用来设置外挂字幕显示的字型，按喜好选择就好，惟一需要注意的是，不能直接进入"C:\WINDOWS\Fonts\"路径选择，必须将字体文件复制到其他文件夹。其余都按个人需要调整。

批量 DVD 视频 音频 字幕 额外 关于

载入字幕：none　MKV字幕编号：
字幕位置：95　DVD字幕平滑计算：none
字幕大小：4　DVD字幕对齐：none
字体外框模糊度：2　DVD字幕模糊度：1.0
字体外框粗度：2
语言编码：default
语言扩展档名：
字幕字体：

8

全部选择完毕单击"开始编码"软件就开始运作了，当状态栏显示为"Completed"的时候说明转换完毕，我们就能在先前设置的输出目录里找到我们的影片了。复制到记忆棒根目录的Video文件夹，拿起 PSP 好好欣赏吧。

开始编码　停止　保存设定　汇出　保存配置...
480x272解析度.ini
Job:1/1 Encoding　Pos: 3.9s 259f (11%) 48.47fps Trem: 0min 3mb

米格：一个视频转换就讲了这么久……

软饼干：嗯，不过今天终于也算让俺又学了一手。

米格：看来有关系统播放器的内容只好放在下辑来为大家献上了。

软饼干：那我们下辑再见吧！



掌门人



2007年要过去了，某编高兴地说："我就要20了。"另一编伤感地说："我就要30了。"

天气终于凉了下来，某编高兴地说："败家天气，终于凉下来了。"另一编沮丧地说："阴冷潮湿的冬天来了。"东北的读者来信说："这里下大雪了，小编们那冷吗？"

天下玩友是一家，某玩家说："来联'马车'吧。"另一玩家说："我们还是联《怪物猎人》吧。"争执不下，最后他们说："还是去逛'掌门人'吧。"

《掌机王SP》75辑的《NDS新奇周边》太有意思啦。我想问一下，哪个小编做的？为什么不放自己的照片却要放别人？顺便打探一下，负责这个周边的小编在测试时，是不是表情非常有趣？

辽宁 SK

琉璃：是经常说别人"不上相"的宇轩。

马修：说来，这种游戏还真得年龄小面部肌肉灵活的宇轩来做。

米格：雷伊：软饼干：

本来都忘了，被这位读者朋友又提起了……哈哈哈哈……

不厚道啊，征稿启事怎么没啦？我还想问如何给《掌机王SP》投稿呢。

胡军

马修：把你要写的内容发Email到pgking@263.net，和小编取得沟通；专题企划、掌机王自由谈、玩家点评这些公开征稿的栏目可以直接投到邮箱 pgking@263.net。

玩家的"富人综合症"

小编们，我很苦恼，我并不是苦恼父母不准玩游戏、没有游戏机什么的。其实我的GBA已经积满了灰；NDSL成了名副其实的文曲星；PSP说它是MP4，还不如说是特大的MP3；PS2成了DVD播放器；只剩Wii有时间才摸摸。在别人眼里我是很幸福，可是我却感觉不到，儿时玩FC的感觉已经一去不复返了……

湖南 欧阳向前

乌冬：这明显是在炫耀嘛。

米格：同学，知足吧，要知道"饱汉不知饿汉饥"。

羽纹：为了保证这位同学的人身安全和不会引起其他读者的强烈怨念，所以来信的后半部分内容省略。

小编啊，我终于理解你们的苦恼了，我现在NDSL有了，PSP有了，Wii有了，PS3有了，可我忽然发现我对哪款游戏也提不起来兴趣了，怎么办？相信小编们都有类似的苦恼吧，想问问小编们怎么解决这个问题的。

吉林 司徒中奖

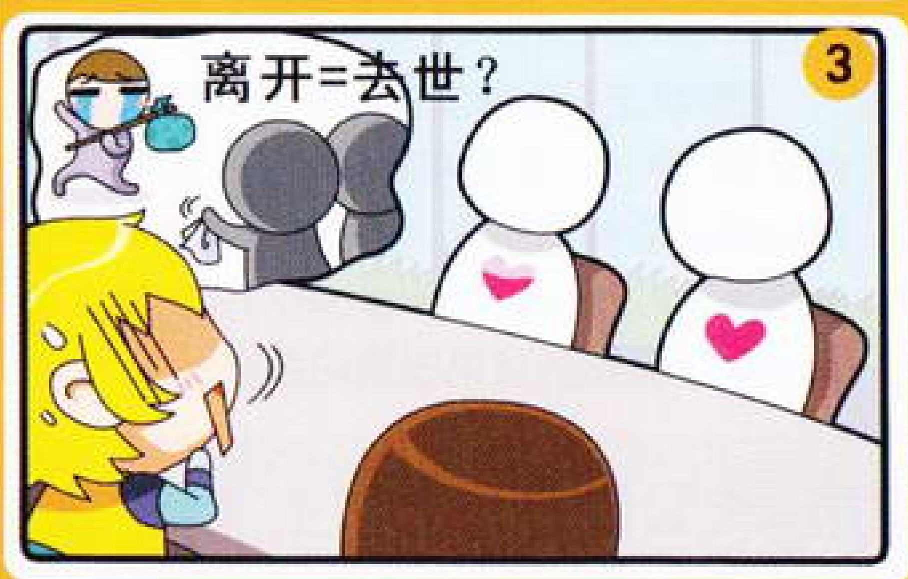
胧月：我的经验是调整心态，玩就是玩，工作就是工作。

马修：这个应该算是玩家的"富人综合症"吧，尤其是从小玩到大的玩家，当有经济能力把喜欢的主机全部入手后，都多少有这一类的烦恼。其实只要盯住一款喜欢的游戏玩（实在没有喜欢的就矬子里拔高子"拔"一个），你会发现你玩起来依旧很有感觉。

小编趣事之"小编去世"









本辑开始，我们会在“掌门人”开辟Levelup意见收集版块，专门刊登在levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/）的在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中玩家们提出的问题。

上帝的意见

72辑，83页《FF Ⅶ》10周年画展中的人物肖像画及各种周边都超想要，口水……怨念；106页FAQ电台中的第二条广告提到了“手机游戏吧”，我把书翻遍了也没找到，貌似是虚假广告欺骗读者哦，嘿嘿，自己交代吧；最后想说的就是这辑的封面太强了，偶最帅的扎克斯怎么变成了这个样子？是谁干的，我要杀了他！

辽宁 于宸

马修：72辑确实没有出现“手机游戏吧”，这个属于编辑校对失误，多谢指出。83页的画展确实不错，何止你，连马修我都动心，只是雷伊那人……封面嘛，就是要有点KUSO而已，别介意别介意，呵呵。

我希望能给新手介绍一下PSP的固件等！

Ivanshao

马修：面向新手的文章我们会不定期刊登，有细节问题也可以直接发给“FAQ电台”的米饼。

现在的攻略太多了，以前的那些多样化的栏目越来越少了，希望这些栏目可以回归《SP》。

toilet

希望开《机战》专区，怎么好久没有相关内容了，好像这本书与《机战》无关似的，《机战》饭还是很多的啊。

啊啦啊啦

马修：希望这辑的专页能让大家满意。

多一些游戏的测评和打分之类的，偶们还是很信任众编们的，呵呵。

啊啦啊啦

马修：版面限制，有时也很无奈，也欢迎大家来点评打分。

内容倒还可以，就是抽奖的方式太麻烦了，又费力又要多花钱。你们能不能建立一个短信平台，让我们发短信抽奖呀，还有就是汉化游戏的攻略，比如那个《圣女贞德》，后面那个合成的全都是日文，现在还有哪个在打日版，当然是打汉化好喽。

czqwt

希望出了中文版的游戏，能够补上中文的攻略。例如《CCFF Ⅶ》里的道具、魔石、合成表等。

刀仔锯大树

马修：短信平台……忆往昔峥嵘岁月酬啊。至于汉化游戏的攻略，说实话，刊登了原版攻略后再刊登一篇汉化版的攻略，肯定被大骂。(T T)

欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

又一次来信了，小编们好！话说前几个星期在看《UCG》合刊的DVD时竟看到了胧月大哥，胧月的长像和气质与我想象的还蛮符合的，不错！不错！所以说啊，其他小编都在DVD里露露脸嘛，不要给米格抢了风头……希望现在能快点中台NDSL，不为别的，只为了低价卖给我的好朋友，这样一来，他也可以早点玩到新掌机，而我也能存点钱为以后的购机做准备了。

韶关市 杨潇

胧月：当部分人还在对本人的性别进行猜疑的时候，杨读者的来信看得我精神百倍、泪流满面……

羽纹：看了来信的最后一段，你朋友应该为有你这样的兄弟感到自豪。

小编们好！我记得“乌东”是《牧场物语 矿石镇的伙伴》中收菜的大叔交给俺做的菜，那以后我就称呼乌冬编辑为“乌冬大叔”吧。



广西 庞涛

宇轩：前天去超市买东西，特拍正宗乌冬面照一张。借“掌门人”风水宝地给诸位欣赏。

琉璃：不就是“乌冬面”嘛，宇轩，说，收厂家多少钱广告费？

马修：喂，“掌门人”严禁变相打广告。

紧急求助！请问雷伊，有没有适合中年妇女玩的游戏呢？最近我迷上了网球，但我的掌机也没闲着，我妈妈将我NDS上一直没打通的《马里奥》都打通了，作为有5年以上玩龄的我都没脸见人了。希望游戏越做越难……

雷伊：《料理妈妈》倒是挺适合中年妇女玩的，而且难度不低。不过你母亲好像已经超越了一般中年妇女的游戏范畴了，一些难点的动作游戏都可以让她尝试一下。

琉璃：其实没有什么适合不适合的，我还见过朋友的母亲玩《真·三国无双》呢。

本人第一次给《掌机王》写信，本人玩掌机是从小学开始，我们那同龄的孩子大部分都玩掌机。那时我玩过大砖头GB，后来是GBC，再后来是GBA。在我16岁的时候我不上学了，因为我迷恋掌机，而且还有个原因是我家几代都经商……（中间省略几百字）后来我交了女友，我介绍她玩PSP，并且在在她生日那天送她一台陶瓷白的小P。如今我们已经订婚了，我的生意也慢慢红起来，现在有了自己的车和房子。哈哈！对了，我是做服装生意的，如果小编们在服装上需要我可以满足你们哦！最后我祝《掌机王SP》越办越好，我会一直支持你们，每辑都给你们写信的！

常熟 王坤

软饼干：婚姻美满、生活富足、享受游戏，真乃是玩家的最高境界啊！另外那个啥，从你那买衣服是不是能便宜些？嘿嘿。

米格：恭喜王坤朋友爱情事业双丰收。不知道PSP-2000推出后，王读者有没有给女朋友再更换一台？



《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑
工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。
2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。
3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。
4.思维敏捷，文笔优秀。
5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：
1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

NDS真奇妙，辅导学习效果好

我们的8门学科的期中考试，偶不幸挂了3门……但此次考试有意外的收获：英语阅读的最后一篇写的竟然是NDS！当时我那叫一个激动啊！文章写的就是日本学生用NDS学习英语、数学的现象，并且文中还有各种人评价赞扬小N多好多啥的，并且说什么用了小N学习的学生在班里成了尖子生，用小N学习的学生英语词汇量提高了40%……

北京 王若文

胧月：文章里的那群学生真是太伟大了——其实我想说，这种软文即便是资深任饭看到也会无语。

马修：觉得这个英语阅读文章有点像国内那些很没水平的电视广告……

我觉得打游戏是有益身心的，而且对学习有很大的帮助。我可以算是一个学习与玩两不误的人。高三时我的英语不用怎么努力就能考个不错的成绩，就是因为我玩游戏会玩美版。当遇到有不认识的单词或短语时会立刻翻字典，一个游戏下来就能积累不少单词，尤其是玩RPG的时候，看剧情就等于看阅读！当我这样“学习”的时候，就在桌面上放一本厚厚的牛津高阶辞典，旁边一部“文曲星”（当然就是NDS啦）。在老妈的眼里，我就是在复习英语，因为我还会放本英语书在旁边，哈哈。

广州 波波夫



乌冬：波波夫玩友学习英语的方法确实很有效，本人的英语水平就是由于一部美式RPG而得到突飞猛进的。

宇轩：NDS不仅可以学习英语，还能学习各种五花八门的东西，像是能学念佛经，能学做菜，还能用那个脸部锻炼软件练习脸部表情，不错！

更正&致歉

因工作疏忽，导致76辑144页抽奖印花上的字样误为"VOL.75"（应为76），在此更正并致歉。虽然76辑印花的LOGO有错，但底图和75辑印花不同，因此并不影响抽奖结果，还请广大读者放心参加抽奖。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》邮购信息：目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑、第69、74～77辑，定价8.8元。《口袋玩家》第1、2、3、4辑，定价16.00元。《NDS专辑VOL.2》，定价25.00元。《PSP专辑VOL.3》，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《PSP宝典》，定价28元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



levelup.cn 坛友互动专栏

找图一向是宇轩比较头疼的事情。为了杂志的版面更加好看，一张图找上一两个小时也不是没有发生过的事情。盖蒂图片社是目前世界上最大的一家商业性图片公司，专门包办各种图片的拍摄与处理工作。下面就让我们来看看盖蒂图库其中一些年度精选图片吧。

栏目主持 宇轩

2007盖蒂图片库年度最佳图片

楼主：apple5s

http://bbs.levelup.cn/showtopic-544753.aspx

2007年1月15日，德国埃伯斯瓦德，一位名叫卡尔的中年男子在家里正怀抱一只巨大的兔子。这只灰色兔子重8.5千克，身长74厘米，就连耳朵也长达25.5厘米。



2007年1月16日，西班牙阿维拉，在纪念动物保护神圣安东尼的节日上，一名男子骑马跨过一堆篝火。每年的1月17日是西班牙纪念动物保护神圣安东尼的节日。



2007年2月6日，一名游览者放松地在东京著名的"胶囊"饭店休息仓内。这块2平米见方的"胶囊"里包括了电视，广播，无线网络等设施。3500日元一晚的价格为那些忙碌到无法回家的办公室一族提供了方便。特别是近期，这种日式的"胶囊"受到了很多游客的青睐。



2007年1月22日，英国德文郡的布兰斯科姆海滩，人们从搁浅的那波利号货船上取出货物。1月18日，那波利号遭遇风暴搁浅，目前船身已经倾斜，船尾沉在水中，数十个集装箱落水，其中有一些装有有毒有害物质的集装箱发生泄漏。



2007年4月28日，日本东京，几名相扑手手抱婴儿，正努力使婴儿哭泣。当日，一年一度的日本一周岁以下婴儿啼哭大赛在东京浅草寺举行。第一个让婴儿哭泣的选手将赢得比赛，日本通过此种比赛为孩子的健康祈福，他们认为婴儿哭泣将对他们将来的身体健康有利。



2007年4月10日，澳大利亚布里斯班，干旱的土地出现大面积裂痕。当日，布里斯班实施了五级节水措施政策，从而成为澳大利亚第一个颁布严格节水政策的城市，在其所颁布的节水政策中包括严禁户外用水等严格措施。

（完整内容请参看论坛原

宇轩：照片记录的不仅仅是画面，更是历史最好的再现。2007年即将过去，2008年迎来的，又会是什么呢？

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。
levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论



宇轩的博客

开博小记

各位纯洁的读者们，我承认在《掌机王》上开博是被逼的，实际上，我真的是很纯洁的编辑，一点也不猥琐……（众编辑：谁信！）好吧，既然你们都肯放手了，我也就没有什么顾忌了。我宣布，我，宇轩的博客……今天……正式……开张了！。（噼里啪啦，台下小编“掌声雷动”，全拍在宇轩身上了）

论猥琐

有人说我“猥琐”，遂查字典，该词意解释如下。

猥琐

(1)(容貌、举止)庸俗不大方

且夫贤君之践位也，岂特委琐喔啮，拘文牵俗，修诵习传，当世取说云尔哉！

——司马相如《难蜀父老》

词举：举止猥琐

(2)一作“委琐”。不魁梧；短小

看贯环人物委琐，举止粗糙。

——《红楼梦》

词举：身材猥琐

这样看来，我既没有猥琐之表亦没有猥琐之本。我奶奶说我额头有朝天骨，眼里有灵光，准是仙人转世，神仙下凡。也是，我如此一位玉树临风胜潘安，一支梨花压海棠，美貌与智慧并重，英雄与侠义的化身竟然毁在小小“猥琐”二字上，岂不呜呼悲哉？惨也惨也。我欲用九天十地，菩萨摇头怕怕，劈雳金光雷电掌一掌拍下，却殊不知鱼虾皆化为飞灰之后，猥琐之名犹存。善有善因，恶有恶报，天理循环，天公地道，我曾误会大家，今日大家误会我，实在误会得有教育意义。哎，算了，那边那位叫软饼干的，没错，就是你。凭软饼干你的智慧，我很难跟你解释的……（饼干：看我不把你打猥琐了！）

在饼干的拳头离我只有0.01公分的时候，我突然醒悟了。那一拳就像漆黑中的萤火虫一样，点燃了我心中的明灯。其实猥琐是一种伟大的精神，一种牺牲自我为大家的精神，一种敢于创新的精神。拥有猥琐之心的人高傲，但是宅心仁厚，低调，但是万人景仰。他们究竟是神仙的化身？还是地狱的使者？没人知道，但是可以肯定，每个人都给他们一个称号——低能儿。（哎？乌东你怎么吐了？难道是怀孕了？恭喜恭喜……）

斗鸡眼猥琐吧，其实他们只是把视线集中在一点以改变以往对事物的看法。除暴安良、行善积德是我们做市民的责任，敢问谁能有不猥琐之理？阿弥陀佛，善哉善哉，我欲将心向猥琐，奈何猥琐照沟渠啊。（“受不了啦……”远处传来上吊的声音，看来他们都明白了。）

哈哈，瞎扯了那么多，给大家献上一组《任天狗》幼犬图，祝大家天天开心。





76辑热点话题

NBGI、Banpresto游戏开发部门合并

Namco Bandai Holdings Inc于11月8日宣布，旗下子公司Banpresto的游戏事业部门将于2008年4月1日起正式并入NBGI（Namco Bandai Games Inc）。本辑，我们就围绕此事来进行讨论吧。

只期待《机战》快点来……

传说中的DD

那样的话《机战》应该会在PSP上出了吧？

seeddees

强强联合，必然有新的惊喜！

献给拉克丝

希望PSP上能有原创的《机战》，希望NDS上的《机战》有语音。

dyching

合并后，《召唤之夜》等一系列的游戏都进NB了。

bew89631139

资源的整合，技术的提升，我看好它。

RXR

就指望眼镜厂新《机战》出现了，无论是在NDS上还是PSP上。

白翼紫电

在游戏界，合并不是什么新鲜事了，或许合并能给我们带来更好的作品，可以集结各个制作小组的特长创造出更让人喜爱的“神作”，或许《机战》以后能以一个崭新的面貌呈现在我们面前了。

阿源

NBGI原本就是偏Sony的，既然眼镜厂正式与NBGI合并了，那《机战》再次登陆PSP平台几率应该更高些了。

漆黑の堕天使

只要给玩家带来更好的游戏，合并无所谓。

samapala

希望能够看到更好的掌机《机战》作品。

yangxiao

这次肯定有好戏看了。

金刚香皂

其实只要还有《机战》就够了，合并不合并无所谓啦，希望Bandai出更多的好游戏。

都市小乖0

是不是意味着出《机战》的速度能加快一些了。

呵啦呵啦

把《ACE3》移植到小P上吧。

tz1010

以后还可以看到眼镜厂的LOGO吗？

xgyocg

NBGI的品牌，Banpresto的技术，简单地说强强联合，呵呵。

开伦第尼

B社重投母亲怀抱，可惜母亲太博爱，她的爱能分多少给《SRW》呢？眼镜LOGO将会消失在《SRW》的画面中，哀……

罗伯利

好啊，强强组合，希望能带来强势作品。

ANUBISWW

看来现在的游戏界也越来越像现实生活中的地区合作经济体系了，竞争激烈啊。

toilet

希望无论是PSP还是NDS，都能有更多《机战》作品出现，管他合并不合并。

LIKY

那以后《机战》里的高达可能会强一点了。

乌冬

对原眼镜厂的游戏来说应该没有什么大的影响，NBGI内部资源的重新整合分配吧。

马修

不管合并不合并，《刀魂4》里可以有KOSMOS，但希望不要有龙虎王。

胧月

本辑热点话题

NDS日本销量突破2000万！

不久前，NDS（NDSL）在日本销量突破2000万台。NDS发售于2004年12月2日，除了日本的2000万销量，全球销量也已突破5000万——话不多说，接下来请大家就此话题来展开讨论吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年12月3日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931—4867606

中奖名单

《掌机王SP》第75辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



一等奖





乌鲁木齐市	高麓
保定市	高璞
玉林市	黄文逸
丽江市	史伟
梧州市	杨祖敏
开封市	翟晨

二等奖



上海市	蔡妹妹
深圳市	查高秘
靖江市	何旭
南宁市	黄鑫楚
太原市	荆琛
广州市	李建威
济南市	王彬
厦门市	魏竹云
上海市	周晓枫

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

乐昌市	陈豪
北京市	谷毅
长沙市	刘众
如皋市	邵向荣
无锡市	徐涛
六盘水市	张琪

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931—4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖



无论你想找到能够联机作战的战友，还是可以交流分享游戏乐趣的同伴，都快来参与我们的“交流空间”栏目吧。请参照下面的格式填写好自己的基本资料，并用E—mail发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，结交更多的掌机玩家。

刘静屏　昵称：BaBa

性别：女　年龄：19
拥有掌机：NDS（筹钱购买中）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《任天狗》
地址：河北省石家庄市学府路82号河北体育学院外语系06级
邮编：050061
想说的话：给我……给我……一台NDS吧！

张紫嫣　昵称：汐儿

性别：女　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：湖北省武汉市一中前进校区　邮编：430022
想说的话：能在这里看见我的人，一定和我一样疯狂地爱上了游戏吧。

陈勇云

性别：男　年龄：48
拥有掌机：GB、NDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《DQM》、《牧场物语》
地址：广西省南宁市衡阳路北一巷一栋25号
邮编：530001　QQ：505310810
想说的话：让游戏的感动常在！

杨魏闻　昵称：片翼宁静

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA（已卖）、PSP（明年初入手）
喜欢的游戏：PSP上的所有游戏。
地址：广东省乐昌市城关中学高二5班
邮编：512200
QQ：645194090
想说的话：和我有着共同目标的玩友们，加我吧！

严鹏翔　昵称：小象

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP（银白色，已坏）、GBA SP（蓝）
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《机战》、《口袋妖怪》、《最终幻想》等等
地址：浙江省临海市回浦中学高一10班
邮编：317000　QQ：892454221
想说的话：作为一个活了十七年的掌机迷，竟然没有一个玩掌机的MM做朋友，活得太失败了……

朱宏彬　昵称：狱

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、NDS（抢的）
喜欢的游戏：不会玩到摔机的就OK啦！
地址：广东省韶关市仁化县仁化中学高二物理4班
邮编：512300
QQ：252222783
想说的话：信不信有买机不买卡的人！

马凌军　昵称：神之奔儿

性别：男　年龄：永远16
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《DJ MAX》等音乐游戏
地址：广东省湛江市廉江东街二横巷16号
邮编：524400　QQ：95572131
想说的话：虽然已经“奔三”了，但ACG都是少不了的，突然发觉自己的生活真的很颓废。

曹兵强　昵称：兵强

性别：男　年龄：20
喜欢的游戏：《女神侧身像》、“《三国》系列”
地址：福建省南平市顺昌县中队
邮编：353200
QQ：546702419
想说的话：我爱我的家人……

盛林栋

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
地址：北京市西城区地安门油漆作胡同20号
邮编：100009
电话：15801293635
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，马修越来越帅！

昝康德　昵称：永远的克劳德

性别：男　年龄：20
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《恶魔城》、《黄金太阳》、《勇者斗恶龙》
地址：四川省成都市青华路34号四川师范大学草堂校区50信箱
邮编：610072
想说的话：目前最大的愿望是能拥有一台PSP或NDS。

黎燕鹏　昵称：霏蓝雨

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《机战》、《美妙世界》、《口袋妖怪》
地址：广东省东莞市樟木头镇裕丰管理区银岭路鑫淘百货
邮编：523627 QQ：363669626
想说的话：掌机之道，取之有道；交友之道，你会知道。

李富川　昵称：小游侠

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：天津市东丽区东盛园22号楼2门201
邮编：300300
想说的话：我希望能认识更多的朋友，更多的玩家。

黄炜和

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：很多很多。
地址：福建省泉州市惠安县广海中学604班
邮编：362100
电话：87837432
想说的话：NDSL快来找我啊！我一定会好好爱你的。

李星宇　昵称：sky的跳蚤

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBC、GBA、NDSL、PSP（合购）
喜欢的游戏：《游戏王》、《恶魔城》、《机战》
地址：陕西省西安市阎定区西区一中高三2班
邮编：710000
QQ：469841355 电话：13720610265
想说的话：医生给我的药方，中间有一味PSP无处寻，谁能给我？

刘精　昵称：纯洁王子

性别：男
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《马里奥》、《口袋妖怪》、《牧场物语》、《星之卡比》
地址：吉林省长春市朝阳区新疆街医大宿舍5门702
邮编：130021　QQ：838054425
想说的话：喜欢和支持《掌机王SP》的朋友一定要加我哦！

陈浩成　昵称：石头

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《口袋妖怪》、《机战》
地址：福州市台江区苍霞新城4座411
邮编：350009
想说的话：喜欢《机战》的给我来信。

张伟　昵称：尾鱼

性别：男　拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化危机》
地址：湖南省怀化市芷江路262号 邮编：418000
QQ：747342338 电话：13407456637
想说的话：希望能结交天下掌机迷和网友，来加我的QQ吧！

王康　昵称：羽天

性别：男
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《最终幻想战略版》
地址：内蒙古满洲里市一中高二2班
邮编：021400
QQ：356630706
想说的话：何时能抱得小P还啊？



大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“《DDR》模拟器”、“记忆棒损坏”、“PSP上网”、“PSP联机”的等相关技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。

OK，FAQ，Let's begin!

FAQ电台

FAQ电台时间到，今天我们第一封来信来自福建**郑开峻**玩友，他在信中给我们提了不少宝贵意见后，询问缩写为“DDR”的游戏是什么？DDR，全称Dance Dance Revolution，中文译为《热舞革命》，也就是我们常说的跳舞机，不过登陆游戏机后用手柄玩就基本成了音乐按键游戏了。PC上的StepMania模拟器就是专门来玩DDR游戏的，其后逐渐扩展到整个音乐游戏领域的模拟上，不过推出的PSP版终于让我们也能在PSP上享受DDR的乐趣了，如果郑玩友对DDR感兴趣，米格推荐你玩玩这款模拟器，由于机能限制，目前只继承了StepMania的一些基本功能，不过玩起来还是非常有意思的。另外透露一下，《PSP宝典》上已经收录了这款软件哦。

来自武汉的玩家**王超伟**来信询问，说自己的小P在使用了一段时间后，总是弹出游戏错误的提示，重新拷贝ISO也没有用，而且游戏存档也无法正常读取，非常郁闷。经米格研究，出现这种情况最大的可能就是记忆棒损坏。目前，市面上记忆棒主流产品当然是组装记忆棒了，而组装记忆棒的返修率非常高，4GB组棒甚至达到每4个中就有一个出现问题的程度，而且大部分记忆棒都是在使用后不到3个月的时间就发生损坏。不过目前组装记忆棒都提供1年保修的服务，出现问题在购买的店商那里就可以更换。除了内部出现问题外，如果经常拔插记忆棒，记忆棒的外壳可能还会出现裂缝，这种外壳出现损伤一般是无法更换的，所以米格在这里也提醒大家在使用时多多小心哦。

来自贵阳的玩友**胥泽霖**向我们FAQ电台提出了几条问题，首先他询问有不能上网的电脑买神卡可以对战的吗？这位读者有些幽默，如果你的电脑不能上Internet，买了神卡怎么可能就能上网了呢？既然你还是不能上网，自然也就不能上网和别人对战了。至于你的第二个问题，PSP-2000能否直接使用数码移动伴侣SPS，这当然是没有问题的。只不过SPS目前还只能观赏MP4，而不支持ISO直读功能。第三个问题，有关PSP上的NDS模拟器，目前发展还十分缓慢，根本玩不了几个游戏，联机功能还没有实现，自然也就不能实现你所说的与NDSL联机。最后，胥读者还询问iRshell能否在PSP-2000上使用。目前最新的3.81版已经可以支持新版PSP，不过3.7x以及在这之下的版本都无法在新版PSP上使用。广告过后来看游戏问题。

上海**王子俊**来信询问米格，“米格你好！我想问你一个关于《高达 战争编年史》的问题，我在游戏中打穿迪拉兹0083势力的“奔驰的季风”关卡时，出现了一个“任性的美女”（我用的是中文版ISO）隐藏要素，由于点得太快了没看清，我便没存档又重新打了一遍想看个究竟，结果这个隐藏要素再没出现过。乌冬同学的攻略中也没提到过这个，希望小编能告诉我开启这个要素得具体方法。我当时得情况是0079吉翁→0083迪拉兹用的是自己创建的两个机师及两架红色角马。过关评价为A级，请小编们务必告诉我这个要素的开启方法，十分感谢！”“乌冬你搞什么，竟然连那么重要的隐藏要素都不写出来，为了赔罪，下面就请乌冬同学来解答这位读者的问题吧。”

"咳咳，不是我没写出来，其实问题的答案早已经在这位读者的机体库里了，游戏中只要打穿0083年里的任意势力一次就能获得高达试作3号机，而高达试作3号机的花语恰好就叫作"任性的美女"，可能是汉化方把机体的花语也一道译了出来，所以就造成了这位同学的误会。

下面是广东的何盖良玩友来信，"《口袋妖怪不可思议的迷宫》中的"满腹度"是什么意思？如果为零的话精灵将会怎么样？"满腹度表示了精灵的饥饿程度，满腹度越低，代表精灵越饿。在迷宫中的行动都会消耗满腹度，而食用各种水果等道具可以恢复满腹度。如果满腹度为零的话，那精灵的每次行动都会消耗HP，相信这是每位玩家都不想见到的情况吧。



接着是山西玩家wings的来信，"听说《CCFF Ⅶ》中一共有3辆花车可以做，不过我只做出了一辆，其他两辆不知道怎么做？"剧情上的确只能做出一辆花车，其他两辆要在任务和迷你游戏中获得材料后才能制作。其中第2台花车的4种材料都要靠完成分支任务来取得，而第3辆花车的4种材料则要在神罗大楼中完成下蹲的迷你游戏后才能得到。在发生做花车的剧情之后扎克斯就会永远离开米德加尔了，不过在出发前如果选择暂时先不离开，那么就可以去教会触发做第2和第3辆花车的事件了。



FAQ电台

在已经到来的12月内，《星之海洋》、《无限传说》以及《大众高尔夫球2》等这些全新作品将等待玩家们的考验，相信这些游戏在2007年即将结束时能给你留下美好的回忆。

广告过后来看丹东玩家战刚的问题，"我想问一个老游戏《高达 沙场混战》的问题，为什么我的光枪打中敌人时的攻击力有时多有时少？此外，我发现自己发动必杀技有时候竟然伤不了敌人！这到底是怎么回事，难道是ISO的问题吗？"光线武器的威力并非固定值，它会随着敌我双方距离的加大而减少。此外必杀技无攻击力的BUG确实存在，当玩家发动必杀技到必杀技命中敌人的这段时间内，如果我方通信兵正在说话，那么就会出现这种情况。

最后是上海玩家GIRLKILLER的提问，"亲爱的小编们，大家辛苦啦，最近接触《魂斗罗4》，发现以前那种感觉又回来啦！不过在游戏过程中也遇到了一些问题，请小编们帮忙看一下：1.这次游戏只有7关吗？2.挑战模式中的"low ammo1"一关怎么过啊，只给了25发子弹呢。3.各角色之间有什么区别吗？"1.只玩到7关是因为你选了EASY难度吧，必须选NORMAL或HARD才能玩到最后两关。2.先前的路段一定要做到少开枪甚至不开枪，保证面对BOSS前剩余子弹数在20发左右，这样才能用C弹击破BOSS。3.很遗憾，本作各角色之间除了造型不同外，其余性能是一模一样的。



在一起的时间总是很短暂，FAQ电台的播报到此结束，我们下辑再见吧！



小编寄语

LIKY

◆我们最新推出的《PSP宝典》是一本内容相当系统和翔实的工具书，能够解决各种使用PSP时遇到的问题，无论你是PSP新手还是老手，都能从中学到很多知识，强烈推荐给大家。

◆看到levelup主页上的"城寨游戏厅"上线了，试玩了几个在线游戏还都挺有意思的，推荐大家去试试。

◆一个朋友到深圳来Shoping，一口气买了12个皮包，问她是不是回去倒卖的，她说不是啊，全都自己用，配不同衣服。女人真可怕，更可怕的是，老板开价八千多，最后她杀价到2300成交……

马修

◆先感谢大家对《口袋玩家》的支持，第4辑正在锐意制作中，届时会给大家更多惊喜。

◆老妈来深圳了，高兴！只是老妈总试着让她在深圳的朋友们给我提亲，这有点不爽。

◆近来NDS大作真多，《口袋妖怪探险队》也在向完美冲刺，可是时间——神啊，请再多给我一些时间吧。

◆周末终于看了买很久但一直没有的《不能说的秘密》，音乐人的文艺爱情剧看起来很不错，整部电影的配乐更是绝赞，更佩服的是影片那种天马行空的大胆想象。

宇轩

1.我的孩子啊，你一定要仔细听。现在开始你要听到的，是一件非常重要的事情。关于一个代代相传、永不终结的，漫长旅程的故事……

——《Air》

2.天上下着雪，心中的回忆，也被纯白的结晶所覆盖，在久违数年的白色街道上，在不断飞舞的白雪之中，我遇到了一位少女……

——《Kanon》

3.我们一起迈开了脚步，在这长长的，长长的坡道之上……

——《Clannad》

4.人可以影响游戏一时的发展，但有的时候，一款好游戏却会影着我们一生。

——献给所有同样喜爱Key社游戏的朋友们

胧月

◆这半个月除掉上班时间外几乎没有去碰游戏，空闲时间总想找点别的事情做做。我知道很多年轻的玩家会说"你身在福中不知福"、"真羡慕你们可以天天打游戏"之类的。不可否认游戏是我生活中不可或缺的重要部分，可就像某些贫穷国家还受到饥饿威胁的人一样，他们会羡慕你们一日三餐吃得很饱，问题是，你会觉得吃饭非常激情、并且每天24小时吃个不停吗？觉得吃饭很美好，是因为还在饥饿中；当你每天都能吃饱的时候，就会明白撑死并不比饿死好多少了……

★《蝉鸣 解》越看越觉得乏味，第一作挖的坑居然就这么被热血RPG剧情给轻易地填掉了……

★来猜谜：琉璃的PSP丢了，打一成语。答案在下辑公布。

琉璃

★愿望成真

就在半小时前，自己半个月前在论坛中的小小许愿实现了，现在的感觉好幸福。这个愿望不仅让自己获得了期待很久的东西，同时也让自己学会了怎样去学会珍惜和呵护，愿这个幸福感能长久一些。

★祈愿

身体健康就是最大的财富，整整一年没有生病的琉璃祝愿生病的好友能够早日痊愈，再一起快乐游戏。

★满足＝幸福

生活就像一盒巧克力。你永远不知道你会得到什么。当一片羽毛缓缓飘荡的时候，生活被幻化成了一首优美的圆舞曲，因为不管拿到的是什么，巧克力永远都是可口的，我们也应该为生活的美好而满足。

紫枫

◆**节日**

感恩节那天打电话给远方的父母，孰料父亲接起电话劈头第一句话就是："你终于找女朋友了？"大汗……告之还未有目标，该何结果。却换来一句令我郁闷无比的"那打来做甚？"母亲接过电话安慰说父亲最近因为这事情都絮叨好久，渐显老态，一时默然，道完"感恩节快乐"之后便匆匆挂上电话，只觉头皮阵阵发麻。人生总是会有这样那样无奈的，习惯了就好，也许是罢……

◆**hallelujah**

well your faith was strong but you needed proof / you saw her bathing on the roof / her beauty and the moonlight overthrew you / she tied you to her kitchen chair / she broke your throne and she cut your hair and from your lips she drew the hallelujah…

软饼干

◆前段日子抽空请了年假，在家懒了七天真是很爽，每天都可以睡懒觉，早上醒来不用在床上挣扎……睡饱、开机、打游戏，这种奢侈的生活再多一点就好了。(＝＝)

◆天天晚上联机玩《COD4》，也认识了很多的玩家朋友，麦克风里充满了说笑和呼喊，这种热闹的场面已经很久没有体验过了，果然游戏还得众乐乐才有感觉啊。

◆第2次在编辑部里度过了自己的生日，请好友吃一顿自然是免不了的，同时不禁感慨这1年内所发生的是非变故。人生是场游戏，我一直这么认为。

米格

■熬了许多个晚上，终于把《PSP宝典》拿下，想叫朋友庆祝一下，发现还有《掌机王SP》……

■软饼干的生日到了，可惜大家都比较忙，只好吃饭小聚一下简单过过，不过简单归简单，一起聚聚总是很开心的事情。

■最近尝试了一下手机上的JAVA小游戏，真有种玩FC的感觉……不过居然找到了《Lumines》、《失落的星球》、《战神》等一些大作的JAVA版，用手机玩起来还真是别有一番风味。

■做完这一辑《掌机王SP》，终于要挪窝了……不过搬家也未尝不是件好事，至少能给自己增添不少新鲜感。

雷伊

■前段日子休了年假，在休假前和胧月聊天时我曾感叹不知7天年假该如何过，胧月笑着说："放心，肯定一眨眼就会过去的。"事情果然如他说的那样，假期飞也似地过去了，我甚至没有实现休假前安排的任何一个计划它就这样飞快地过去了……（马修：谁说的，你明明打了好几十小时的《真·三国无双5》，还想怎样。）

■最近气温终于有了下降的趋势，但由于不知从哪里冒出来的一堆蚊子，晚上还是得借助空调才能睡觉。你问为什么不用蚊香？拜托，那样的话我绝对会比蚊子先死的。

羽纹

★DS兄的一句"父母在，不远游，游必有方"让本人不甚惭愧，随即计划在这方面做出一番改变，希望家里的亲人能原谅本人的独来独往吧。

★近来接触的几款动作游戏素质都不错，先是PSP的《恶魔城历代记》，然后是NDS的《魂斗罗4》，对两款作品的满意度比想象中要高，在这里也着重推荐一下。

★英格兰出局了，而且这次是在欧锦赛预赛阶段就"打道回府"，着实让本人吃惊不小。当我听到这个消息时，脑袋里只闪现着一个理念，那就是在接下来的两年内，我们将无缘在国际赛场上看见他的身影……

★中国、澳大利亚、卡塔尔、伊拉克！嗯，很强大的分组，这次有好戏看咯。

鸟冬

◆和羽纹闲聊的时候说到《MHP2G》出的时候究竟继不继承记录好，一方面不舍得自己近千小时的记录，一方面又想重新体会猎人成长的感觉，真是很矛盾啊。

◆最近一直在听宇多田光的《Beautiful World》，虽然曲风方面和她以前的作品相差不大，但就是越听越有味道。

◆高中同学聚会不巧碰上加班的日子，只好在这里希望他们玩得开心，话说我已经有一大半同学的样子都不记得了……希望下次有机会去。

◆《Herose》剧情渐入佳境，看来只要用啦啦队长的血，就能"制造"出一大批自我复原能力的拥有者，不知道编剧想不想创造出这样的局面呢？



栏目主持 米格

进入十二月份后，深圳的天气也变得越来越冷，米格每天早上也经常是三起三睡，眼看就要迟到了才肯出被窝，想想读书的学生朋友们一定更辛苦吧。天冷了，考试近了，可能是受到这些的影响，最近的“天下聚会”活动也变少了。不过熬完12月就是圣诞、元旦双节，相信到时的聚会活动一定不会少。下面就来看看本辑“天下聚会”的活动报道吧！

“天下聚会”大头贴

——贴你，贴我，留下精彩瞬间！

“天下聚会”龙岩第1届玩家聚会

聚会时间：2007年11月18日，下午1：00至晚6：00

聚会提供：零食，饮料

聚会地点：活力果子（旧金叶大酒店边上）

参加条件：所有在龙岩本地的玩家

活动费用：每人费用30元

比赛项目安排如下：

PSP：《山脊赛车2》、《高达SEED联合VS扎夫特》

NDSL：《马力奥赛车》、《应援团2》



可爱的“天下聚会”宣传海报为聚会带来了不少人气！

各式各样的小P，看来各位龙岩玩友为自己爱机之美也下了不少功夫！

NDSL萝莉、正太团登上！



聚会怎么少得了次世代体验会？不过这哥们玩Wii也太偷懒了吧！

原来聚会的神秘活动是《Bleach》Cosplay表演，这位大哥Copy的不知道是里面的哪位……

看这三位可爱MM玩得多开心啊！

聚会操控台，在这里可有着聚会所有人的个人资料以及无数的游戏数据……

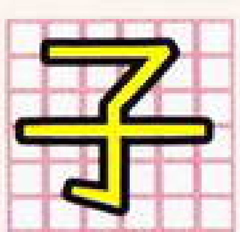
这位嘴里咬着1把刀、腰里插着两把刀的莫非是《海贼王》里的佐罗？

当然，最后还少不了我们的聚会全家福啦！



现在的掌机真不错、真好玩，过去的呢？记得你曾经的第一台掌机吗？本辑"自由谈"收录的第一篇便是玩家回忆当初玩"宠物蛋"的事情；第二篇嘛，《借机这事儿……》，说的就是玩家间以及玩家与朋友同学间借机的那些事——这辑的整体风格偏向于轻松，在天气一天冷似一天的日子里，希望本辑的两篇自由谈能给各位带来轻松和快乐。

忘不了的快乐

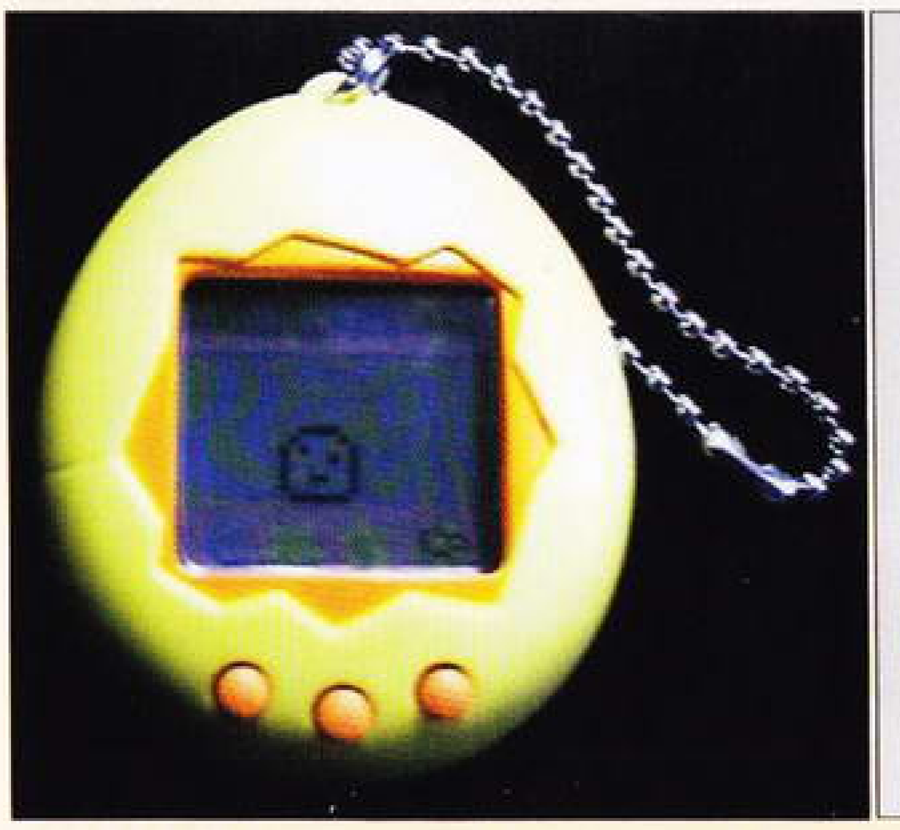


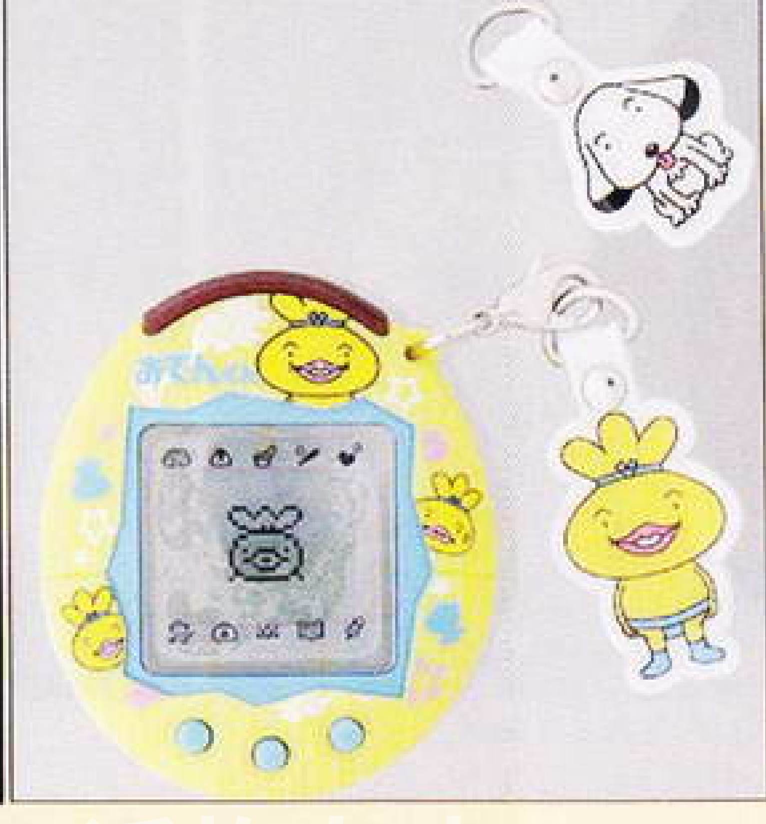
……电子宠物

文 烛之武

我不太清楚现在电子宠物还是不是很流行，反正当年是风靡一时的抢手玩具。笔者在接触"俄罗斯方块机"之前就与电子宠物结下了不解之缘。可以说电子宠物是我掌机生涯的启蒙之师。最近偶然回忆起来深有怀念之感，种种情景浮现于脑海之中，过去简单、纯朴的欢笑与快乐都在心中留下过难以磨灭的痕迹，在如今华丽的游戏面前，或许它们会显得过于简单，但是谁又能否认它们给孩子们幼小的心灵带来的快乐呢？想到这里，笔者不禁感慨万千，泪流满面……（汗）为了防止更加做作的文字出现，这个开头就先写到这，总之我今次想聊的就是：比方寸还方寸的无灰阶屏幕间的万紫千红——我与电子宠物不得不说的故事。（再汗）

本人的第一个电子宠物是与一个小伙伴一起买的，我的是黄色的，他的是红色的，除了颜色不同以外哪都一样。因为我们两个可爱的小白痴都不知道这玩意儿怎么玩，于是便相约在学校的白桦林一起研究。由于本人的智商之高简直令孔明惊断智齿牛顿愕白青丝，所以在经历一些小磨小难之后便很容易地找到了规律。我们二人于是很高兴地养起了各自的第一只宠物，在操场上等着宠物大小便，一旦发现便心满意足的进行清理，清理后总要



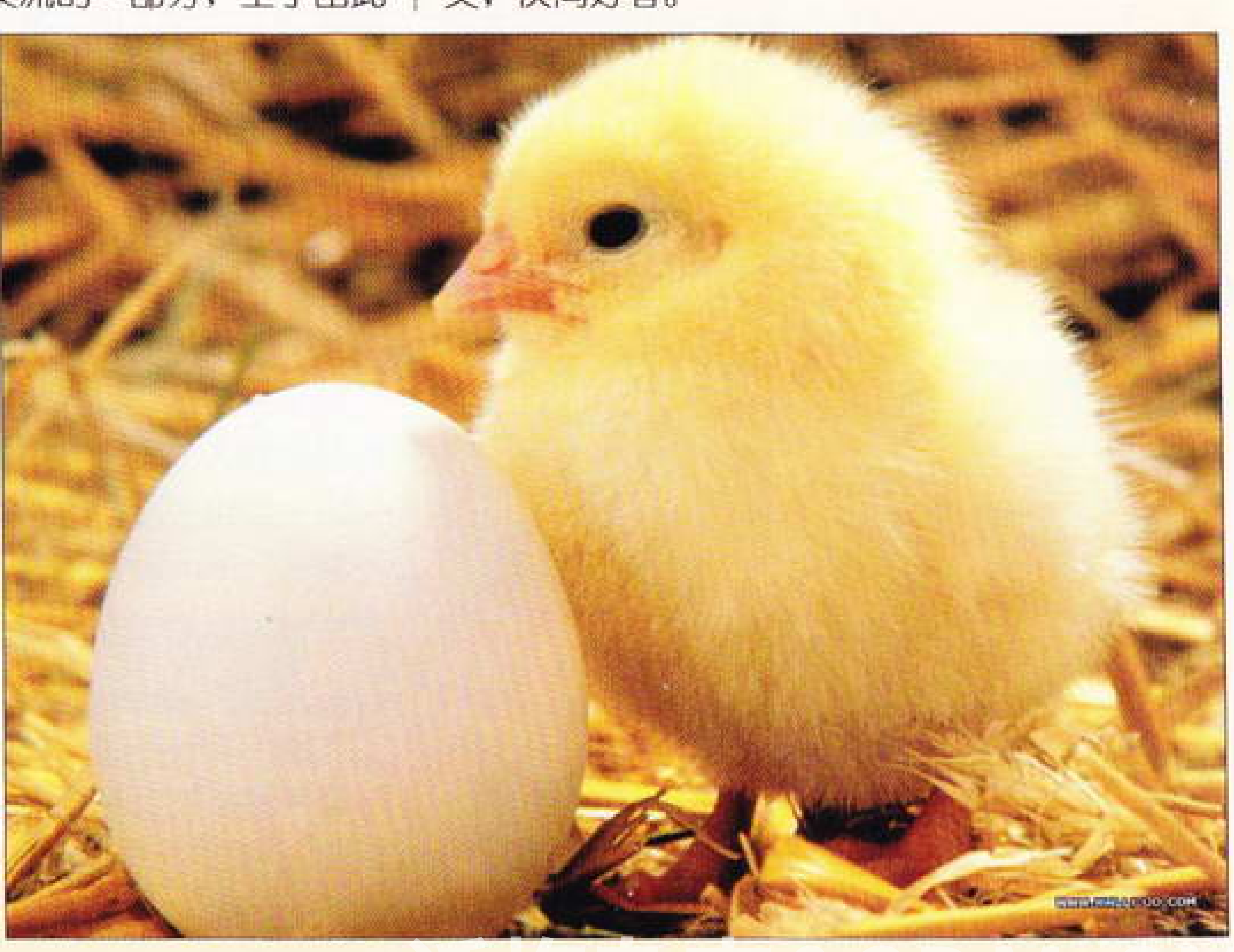


想方设法再喂些吃的，然后忽闪着美丽的大眼睛耐心地等待大便的出现，（汗）恨不得自己的宠物变成举世无双的造粪机器。

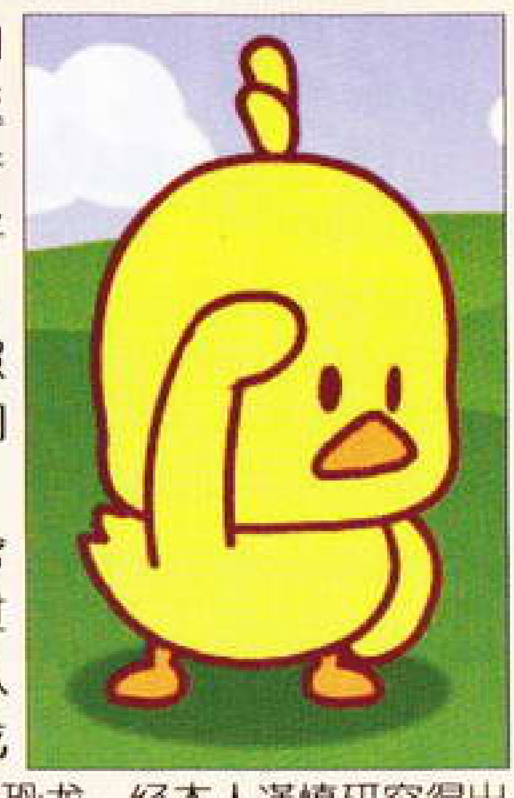
如果我记得没错的话（这话的意思就是说，我肯定没记错^ ^），当时我们两人养的都是小鸡。话说这电子宠物玩的就是育成二字，而这二字如何体现呢？答案又在“变态”二字上。（－ －!）毕竟不可能像现在的育成又是新技能又是新装备，只有从宠物的外表上下功夫。我记的宠物最开始是个小水滴模样的生物，第一次变态发育后变成标准的小鸡，第二次变态发育后就成为庞然大鸡，撑满了整个屏幕。后来的情况就忘了，反正最后不是变成天使上天堂就是背个包袱走苏杭，总之不会在你那里鸡生鸡就是了。（笑）

其实若是上纲上线的话，我和当年伙伴的行为也算体现了“独乐乐不如众乐乐”的和谐精神，虽然电子宠物没有联机的设定，但是并不影响“大家一起玩”的乐趣——今天的“合作”、“交换”、“对战”归根结底其实就两个字：交流，不论以什么形式，只要是交流，就拥有它的乐趣。可以想象两个小朋友在一起把玩电子宠物边叫边跳的情形是多么有趣。

言语上的交流让没有联机功能的电子宠物也变得相当有趣，而这个东西即使一个人玩，乐趣可能会减少不少，但仍然足以吸引人，因为它的核心仍在育成，那么个人觉得如果在育成上做点文章，把电子宠物的变态期设计成在一定时间范围内浮动，则可以增加一些可变性，也让玩家的交流可以开辟一片新的天地。这片新天地的意思就是让玩家可以互相炫耀，比如“今天我变态了你还没变”，我就可以大声嘲笑你的宠物发育不良。（寒）要知道玩家之间的互讽也是交流的一部分，至于由此引发的“真人快打”的情况就可以忽略了。



我印象比较深刻的除了这个小鸡宠物，还有一个恐龙宠物。实际上在一段时间内，恐龙的确是十分流行的宠物，毕竟游戏要高于生活，养恐龙应该是各位饲养家的“FINAL FANTACY”了。我清楚地记得这是一个蓝色的电子宠物，当时总喜欢把宠物装在兜里带到外面玩，而每次我都会发现在经历过颠簸与晃荡之后，这个宠物便会回归到恐龙蛋阶段，如此如天山童姥般的返老还童之术令本人苦恼不已，于是决定将它永远放在窗台上，每日端茶送水精心照料，小心翼翼得如同手捧金玉……



经过一天天的含辛茹苦，小恐龙经过几次变态发育终于从一只小小的史莱姆成长为撑破屏幕的巨型恐龙，经本人谨慎研究得出结论，此龙基本属于蜥臀目·兽脚类，可剥取素材为霸龙的甲壳、霸龙的爪、古龙骨、古龙的血、霸龙的尻尾、霸龙的甲壳等。（笑）估计我已经将它养到最终种形态了，为什么说估计呢？因为天有不测风云，在恐龙成年之后，一次本人到亲戚家住了几天，就在这几天之内，这只巨龙就活活饿死了！（T T）这可是我一个多月的心血啊，推算起来这次事故应该是本人的第一次丢失存档的经历了。这次饲养失败给笔者幼小的心灵带来了难以估量的重创，如果不是后来沉浸在《俄罗斯方块》的世界中不可自拔，恐怕已经身患抑郁了。这次事故的历史意义可以归结为：它是笔者电子宠物时代终结的标志，为进入俄罗斯方块时代提供了契机与条件，也使本人对那家亲戚产生了莫名的仇恨……

继那之后，我也便没再养什么电子宠物，后来竟从那感觉中解脱出来，以后也未曾再心动过。古人云的所谓时过境迁，大抵就是这个样子吧。作此文，俟同好者。

借机这事儿……

文 大笨象

开头先解释一下，本文讲述的“借机”，不是“借着机会”的意思，而是“借掌机玩”之意。而身为一个掌机玩家，“借机”对我们来说实在是一件在平常不过的事情了，不论是“把机器借给别人”还是“向别人借机器”，我们或多或少都有所经历，这次本人就来和大家谈谈“借机”这件事儿……

一 我所有的掌机都是借来的

“咦？这游戏机什么时候买的？”在老妈的呵斥声中，本人揉着惺松的睡眼依依不舍地从被窝里爬了出来——哎呀，不好，背着老妈用压岁钱买的GBA SP被发现了，昨晚玩到半夜睡着忘记收起来……

“你这个游戏机又是什么时候偷着买的啊？”老妈继续追问。“借来的。”我脱口而出，“和小三借的，费了我不少口舌呢。”“哦，是吗？”老妈半信半疑，“他怎么买个新机器就先借给你啊？这都第三个了吧？”“谁叫我俩关系好呢？他买个新的我就给借来，呵呵。”就这样，16岁之前，老妈始终坚信，本人所有掌机都是从小三那里借来的，除了她亲自带着去买的那台GBP以外，他儿子再也没有花过一分钱在掌机上，却能玩到最新最时尚的机器，从GBC到GBA再到GBA SP，一个不落，因为我所有的掌机都是“借”来的。

当然，这不过是为了逃避老妈责骂编造的一个“借机”谎言而已，毕竟对于一个没有收入的初中生来说，动辄数百元的掌机，并不是想买就买的，而且即便有了点小钱（如压岁钱或者平时省吃俭用的积攒），也不是随心所欲可以花的，所以基本上私自买回来的掌机，在被发现的那一刻，都会变成“借来的”。而这样的“借机”事件，想必是绝大多数背着家长买掌机的玩家都曾经历过的。



二 机，非借不能玩也

《黄生借书说》里说“书非借不能读也。”字面意思就是：书，如果不是借来的，就没有办法认真地阅读；但是借来的就不一样了：借来的书往往都有个限定的归还时间，如果不在此期限内看完，以后就没得看了。

对于掌机玩家而言，“借机”和上面的“借书”有着异曲同工的地方。借出去的掌机就好比借出去的书，尤其是借给一个没有一台掌机，整天蹭着别人的玩，且没有一点爱惜之心的人，那么小心了——为了在规定的时间内把喜欢的游戏打穿，这个借机器的人通常会争分夺秒地进行游戏，再加上没有对机器爱惜而产生的后顾之忧，他还会毫无顾忌地像玩家用机甚至是街机那样对我们心爱的掌机百般“摧残”。你无法知道自己的掌机会经受多么惨无人道的对待，他可能在杯盘狼藉的饭桌上玩，还可能在臭气熏天的厕所里玩，而这一切你都无从知晓，只有在你拿回机器的时候，看着掉漆的外壳，按着没了弹性的按键，以及那消失得无影无踪的电池盖，这时你只有仰天长叹，叫苦不迭的份了。

当然上面所举的例子比较极端，绝大多数人也不至于对别人的机器如此摧残蹂躏。但是无论如何，借来的东西，比起自己的来，爱惜程度往往会打折扣，所以通常借东西的人都会“物尽其用”；而想想自己在买一台掌机的时候，为了担心有一个坏点都要精挑细选地折腾上半天，这种强烈的对比实在让人不忍心把自己的爱机轻易借出，毕竟大多数玩家的机器也都是来之不易的。所以在向别人张口借掌机的时候，是否能够先设身处地地站在别人的立场上多多考虑：我能爱惜这台掌机吗？也自我反省地问一下：我也是一个“机非借不能玩”的人吗？

三 掌机并非“概不外借”

其实我并不是一个主张掌机概不外借的人，毕竟一台掌机比起真正的友谊来说，实在是微不足道。但是掌机外借也是有原则的。比如一个值得信赖的好朋友来借我的PSP，而我最近在玩NDS



上的游戏，PSP一直是闲置的，那我自然会毫不犹豫地把PSP借给他；反之，如果我最近在玩PSP，而他想借的又恰好是PSP，那么就可以婉拒他，比如告诉他“我最近也在玩，要不先把NDS借给你玩”一类的话，一个通情达理的人马上就会知道你的意思，但如果你黑着脸说“不借”，那无形中你就得罪了自己的朋友。

另外，主动借掌机给别人也不是不可以的。人都有喜新厌旧的心理，比如我在买了NDSL之后就很少再去碰NDS了，而恰好不久前我到了一个新的班级。在新的环境里，我体验到了前所未有的陌生感，这时候我决定采取行动融入新的环境，而把NDS借给大家玩就是一个不错的办法。当新同学们满心欢喜地玩着《马里奥赛车DS》，一次次把本人的赛道成绩刷新的时候，我也感到了前所未有的分享的快乐，不过还真是苦了那台跟了我这么久的老NDS，在班级里被大家传来传去的。

所以掌机并不是不能借出去的，体会到友谊的重要，分享的快乐，那才是最重要的。

四 杂七杂八的结尾

最后再来杂七杂八地聊聊有关借机的一些事情。

首先，如果决定借出掌机，那么请一定叮咛嘱咐，让“杨白劳”对自己的机器温柔点，虽然大多数时候这只是徒劳……此外还要记得自己备份一下游戏存档，个人认为被人误删存档这种痛苦远大于机器硬件上损坏带来的不爽，本人最近一次的丢档正是机器外借导致的。前面说了因为有了NDSL，现在我的NDS基本上只要不是和我有深仇大恨的人来借，我都会二话不说借给他，然而就在一个飘着小雨的午后，当我把粉色NDS拿回来的时候，我发现我辛苦玩了两年的正版《马里奥赛车DS》，原封不动地回到了原始出厂状态，那一刻，我欲哭无泪……

其次，当一些涉及摧残机器的游戏——如“《应援团》系列”这种杀膜毁屏的游戏发售时，若您一方面不忍心对自己的游戏机痛下杀手，一方面又不忍心与一款精彩的游戏失之交臂，怎么办？可以借别人的玩。当然了，通常正常人知道你的目的后是不会借给你的，不过如果恰好他也有和你一样的顾虑，同时也很想玩这款游戏，不妨两人互相“借”对方的机器来玩，一方面不用亲手摧残自己的机器，一方面还过了游戏瘾，真是一举两得，至于最后会不会演变成“看谁能把对方机器摧残得更加破烂”的竞赛，那就不得而知了。

最后，心爱的掌机借给心爱的人，就是一种心甘情愿的“借”了。当然这与其说是“借”，还不如说是求之不得，可能大多数男性玩家都有过类似的经历吧，把掌机不遗余力地推荐给GF或者心仪的MM，让她们也加入到掌机使用者的行列来。像本人心仪的MM喜欢看各类小说，正好现在各种掌机都能很方便地阅读网络上txt格式的小说，我便为她从网上四处寻找喜欢的书籍，然后弄到掌机里借给她看，MM当然很开心，整天捧着小小的GBM看个没完，虽然连和我讲话都没空了，但这种“借机”过程让我乐此不疲……





召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣

◆Banpresto◆A・RPG NDS

第一次接触"《召唤之夜》系列"是GBA上的《铸剑物语2》，良好的画面和爽快的打斗感立刻赢得了我的喜爱。现在都流行全程触摸操作，本作也不例外，但个人不怎么喜欢这样的操作，所以还没玩之前就有些失望，但由于对"《召唤之夜》系列"有爱，所以还是很想体验下。

先阐述下刚上手的感觉：1.画面（虽然我不怎么在乎这一点）没多大进步；2.人物移动很慢，感觉根本躲不开敌人的攻击，攻击速度也很慢；3.完全没了前作那爽快的打斗感。

由于这三点，我在玩了4话之后就玩不下去了，朋友问我："这游戏怎么样？"我不屑地回答："还不如GBA上的，一点也不好玩。"



一段时间没碰后，我觉得还是试着玩下去吧，说不定后期会好玩些，所以就又玩了起来。果然，随着学到的技能的增多，我发现本作的系统还是很不错的，选择自己喜欢的技能学习，培养出独特攻击方式的角色——当你厌倦了物理或魔法攻击后，更是可以换个主角来体验不同的打法，而且有众多的同伴供你选择。虽然取消了铸剑系统（因为不叫《铸剑物语》），但可以选择同伴来进行怪物的炼造。商店的打造系统依旧存在，即使钱不够，只有足够的素材，就可以通过打造来获得自己想要的装备或道具。

虽然后期繁多的杂兵还是会让人感到有些枯燥，但强力的BOSS总给人新的挑战，人形BOSS要比怪物BOSS强得多。特别是最终BOSS三连战，很有挑战性，一不小心死了就得重来。

本作总体来说还是差强人意，但深入本作后还是会觉得比较好玩的。

评论人：SuNNy　评分：7

最终幻想战略版 狮子战争

■Square Enix■S・RPG PSP

《狮子战争》的移植在画面上的确不尽人意，PSP画面之所以令人神醉完全是由于精细二字，加之可以近距离观看，是PS2亦不能及。然而《狮子战争》却将此优势一笔抹杀，画面偏暗且稍嫌模糊，它与《FFTA2》相比几乎不再具有画面上的优势。如果之前玩过同类作品《圣女贞德》，更是可以切实体验其中差距。对此除了可以骂厂商不厚道，也只能对自己说这只是移植而非复刻来聊以自慰了。

抛开这个不说，借着当年《FFT》的雄威，本作魅力依旧势不可挡。换句话来说，这游戏还就是好玩，好玩到玩进去就不在乎画面了。本作拥有厚重历史感的剧情，让人不自觉地融入其中，虽然套路如今看来不新，但是其剧情细节设计以及众人物刻画都相当到位，命运的变化无常，任务的信仰观念以及人物心理的变化和性格的多面性都一一表现出来，这是十分难得的。我想，这些就是本作剧情受众人赞美的主要因素吧。



当然，游戏好玩终究还要归功于其精致的系统。《FFT》的系统妙就妙在对于时间的掌握，整套独特的战斗系统任何元素缺一不可，从人物行动顺序的确定，到各种技能的使用，都要求玩家对人物特性熟悉且善于掌握战斗的时机。难度由此而来，在被难度折磨的同时，利用战术和正确的时机在千钧一发之际取胜时所享受的成就感也是无以伦比的，这才是《FFT》的魅力所在，也是战棋游戏的魅力所在。顺便说一下，游戏初期还真是很让人痛苦的，不在剧情战斗的间隙到野外练练级要过关还真不容易……不过这样只能燃起我们的斗志，让变态来得更猛烈些吧！

最后提一句，过场动画很好看。

评论人：烛之武　评分：8

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



VOL.2

机动战士高达00影像典藏

第二辑的《机动战士高达00影像典藏》DVD诚意送上《机动战士高达00》TV版动画连载6-9集以及剧前CM集，资料手册收录《高达00》外传作品资料，画师高河弓亲自解说角色设定，《高达00》片头片尾大解读，声优神谷浩史与吉野裕行与你一起聊聊声优眼中的高达驾驶员，畅谈“我们是高达！”更随典藏附赠《机动战士高达00》2008年精美年历，绝对值得珍藏！





12月10日 全国上市

VOL.2

街头霸王漫画版

《街霸》漫画二度冲击，再掀美漫旋风。更多《街霸》人物陆续登场，令故事更加扣人心弦。格斗天尊十五周年纪念作品，金牌漫画工作室UDON倾情绘制，华丽细腻的画风颠覆美漫传统印象，将日式漫画的华美与美式漫画的大气完美结合。176页全彩中文版，超值加送16页，定价不变。另附趣味十足的《街霸Ⅱ》歌曲合集，“街霸饭”不容错过。

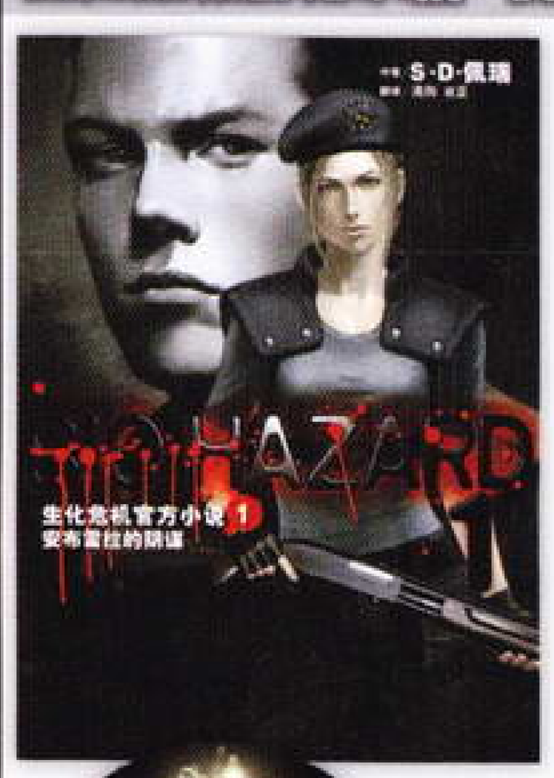




12月10日 全国上市

生化危机官方小说1 安布雷拉的阴谋

有史以来最成功的恐怖游戏，牵动全球千万人心灵的精彩剧情。《游小说》倾力奉献，CAPCOM特邀美国知名作家S·D·佩瑞执笔，《生化危机》官方小说震撼推出，以游戏第一作为蓝本，并全新加入了极具吸引力的原创剧情。



这是吉尔与克里斯的惊魂之旅，同时，也是真正恐怖的开篇……

12月5日 全国上市

第30辑

游戏光环DVD

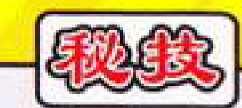
《生化危机 安布雷拉历代记》完全剧情影像，安布雷拉倒台的真相！满分游戏《使命召唤4》最引人入胜之双人狙击关卡剧情影像，投入感100%！年度恐怖游戏大作《寂静岭 起源》剧情影像！交叉评论总动员收录年底三大巨作《使命召唤4》、《超级马里奥银河》以及《刺客信条》的全球媒体精彩评论！



现已上市 各地报刊亭销售中



高达 战争编年史

日版 游戏原名 ガンダムバトルクロニクル

◆隐藏关卡

在游戏标题画面的パスワード选项处输入密码就可以获得新的EX关卡。以往的攻略中已经列出了部分密码，下面是全部剩余的密码。

密码	对应关卡
7ひ4むD	历战の群雄
をQくあむ	水中からの挑战
らよタのW	ここはアッガイ谷
トK4モF	迫りくる巨兵
5ハそNコ	电击游戏
Dこ4そモ	电ブレ战队

荣誉勋章 英雄2




美版 游戏原名 Medal of Honor Heroes 2

◆奖励关卡

在关卡中完成特定的任务后，就可以获得新关卡作为奖励。

关卡	
Beach Attack	在"BEACH"关卡中与第5陆军别动队一起登录，并且突破德军防线。
Sink U-boats	摧毁"PORT"关卡中的三艘U型潜水艇。
Destroy the Guns	在"CITY"关卡中摧毁敌人的五座防空机枪，保护盟军的轰炸机。
Through the Sewers	将"SEWERS"关卡中藏身地下的敌人全部消灭。
Monastery Assault	突破"MONASTERY"关卡中的敌人防线，并窃取敌人情报。
Destroy Train	将"VILLAGE"关卡中的火车摧毁。
Base Demolition	在"BASE"关卡中将敌人的基地摧毁。

◆全特殊勋章一览：

01.Participant——在Green难度下通关游戏一次。

02.Veteran——在Veteran难度下通关游戏一次。

03.Heroism——在Hero难度下通关游戏一次。

04.Marksmanship——在一个关卡中的命中率达到75%以上。

05.Endurance——在不死亡的情况下通过任意一个关卡。

06.Green Survivor——于Green难度中在不死亡的情况下通过任意一个关卡。

07.Veteran Survivor——于Veteran难度中在不死亡的情况下通过任意一个关卡。

08.Hero Survivor——于Hero难度中在不死亡的情况下通过任意一个关卡。

09.Combat Basic——在游戏中一共消灭100个以上的敌人。

10.Combat Senior——在游戏中一共消灭250个以上的敌人。

11.Combat Master——在游戏中一共消灭500个以上的敌人。

12.Sharpshooter——在游戏中一共有100个以上的敌人被爆头。

13.Pistol Combat——在游戏中用武器"Colt.45"一共消灭50个以上的敌人。

14.SMG Combat——在游戏中用武器"MP40"一共消灭250个以上的敌人。

15.LMG Combat——在游戏中用武器"STG44"一共消灭150个以上的敌人。

16.Rifle Combat——在游戏中用武器"M1"一共消灭50个以上的敌人。

17.Sniper Combat——在游戏中用远距离狙击武器一共消灭50个以上的敌人。

18.Shotgun Combat——在游戏中用武器"Shotgun"一共消灭50个以上的敌人。

19.Rocket Combat——在游戏中用火箭筒一共消灭25个以上的敌人。

20.Grenade Combat——在游戏中用手雷一共消灭25个以上的敌人。

21.Machine Gun Combat——在游戏中用重机枪一共消灭50个以上的敌人。

22.Melee Combat——在游戏中用近身搏击一共消灭25个以上的敌人。

23.Weapon Expert——在游戏中用每种武器至少消灭1个敌人。

NDS 魂斗罗4

美版 | 游戏原名 Contra 4

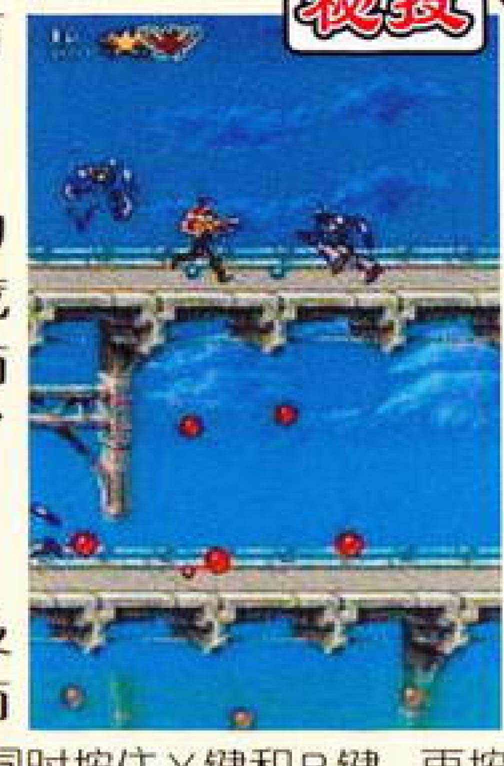
秘技

◆快速刷分

在Stage8 AIICE HIVE中的第6道防线处，将最上方的两个炮台击毁后，如果有C或L枪的话，就可以趴下瞄准最下面的异型巢穴攻击，这里刷新出的敌人还没出现就会被立刻击中，这样可以快速累积分数，用来挑战最高分非常方便。

◆原版秘技

本作中附带的FC原版《魂斗罗》依然可以使用当时的经典秘技，只是输入方法变成了“上上下下左右左右YBYB”。而原版《超级魂斗罗》则是“右左下上BY”。



◆隐藏颜色

每个隐藏人物都会有自己的隐藏颜色，在选人画面按“上上”或“下下”就可以更换颜色。

◆音乐模式

在原版《超级魂斗罗》标题画面的Logo消失前，同时按住Y键和B键，再按下START键，就可以进入音乐模式。

NDS 究级致命格斗

美版 | 游戏原名 Ultimate Mortal Kombat

秘技

◆隐藏角色

在密码界面输入右侧密码就可以获得隐藏角色，密码中的数字表示在相应位置触摸屏幕的次数。

密码	角色
81835	原版Sub-Zero
12344	Ermac
22264	Mileena

◆方块战士

在游戏附带的迷你游戏“方块格斗”里，达成一定条件就可以使用隐藏的方块战士。

角色	获得方法
Kabal	达成一次三连击
Raiden	达成一次五连击
Mileena	在一分钟内获胜一次
Kenshi	用连击击败对手一次
Bo Rai Cho	分数超过19000
Jade	不续关的情况下完成游戏



本栏目中将会为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器“Cheat Code Editor”，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 迷宫探索者 邪神的领域



日版 | 游戏原名 ダンジョンエクスプローラー 邪神の领域

◆ Game ID:AXJJ 69b2d1fe

可分配能力点999(按下SELECT)
94000130 FFFB0000
020F5564 000003E7
D2000000 00000000

金钱MAX
020F5548 05F5E0FF

存款MAX
020F7B08 3B9AC9FF

无敌
020F5538 0003E700

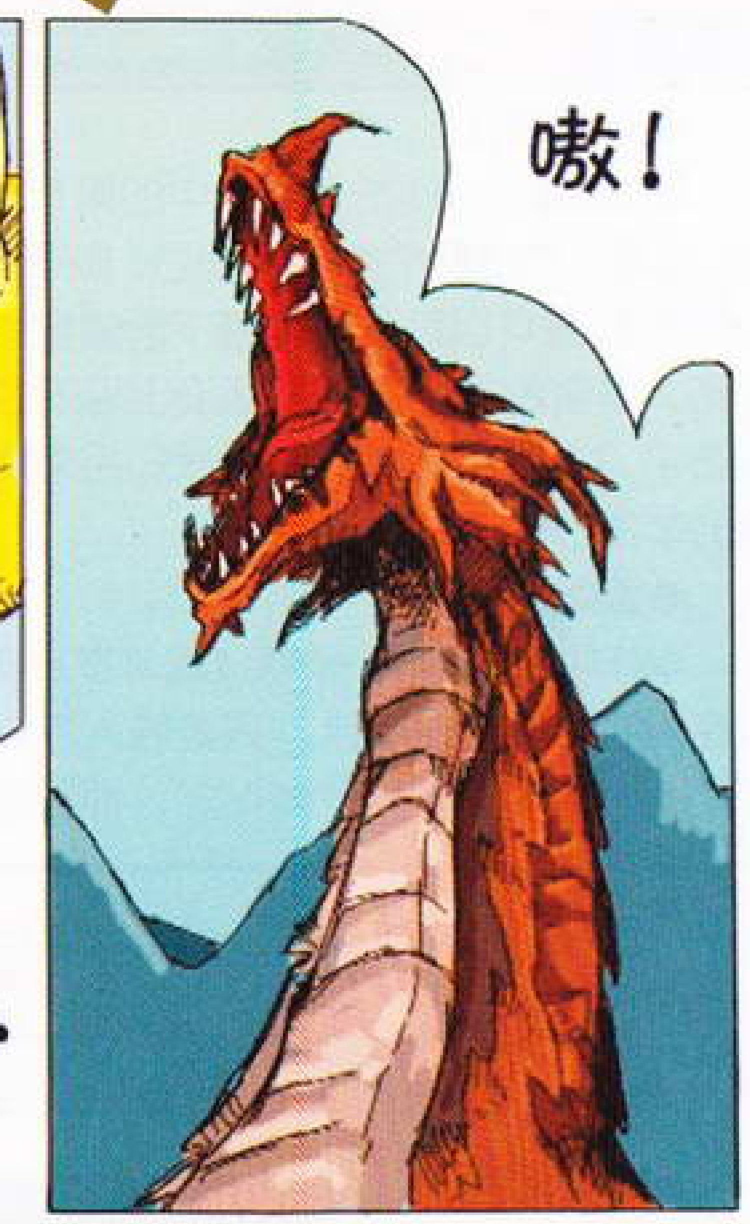
AP无限
020F5540 0003E700

NPC无敌
020F5D0C 0003E700

狩猎季节第7话

绘 licut





如果设错的话，这个位置可是脊柱吧……

把长枪刺进了老山龙的背啊！！

什么？！
这个白痴？！

就是这个机会！！砍它的腿！！


大家快射那家伙的背部！！
注入了老山龙的体内！
长枪的龙属性伤害…
有效果了！
哇啊啊啊！！
老山龙倒下啦！
我们成功啦！！！！


恩……
阿南，看见队长大叔了没有？？
哗啦
哇啊啊啊！！是黄毛小胡子啊！！
英雄啊！！干得漂亮！！


就这样，科科特村的村民们平安地度过了狩猎季节……
为了表彰小胡子队长的英勇功勋，村长在广场设立了一座铜像……
虽然小队长还健在……
沸腾的青春
斋男和梦丽被破格升为上位猎人，狩猎季节后整日在村里酒馆中跟大家讲述狩猎故事……当然还有喝酒……
而我，由于出色地完成了邮递任务并协助科科特村村民们度过了危险的狩猎季节，受到了局长的嘉奖，并且将一直负责科科特村的所有邮递任务……当然，还有狩猎任务！
狩猎季节 第7话 完
作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

进入12月，PSP阵营终于不再沉默，预定发售的游戏将比前两个月多出不少。12月6日不仅会有《大众高尔夫 携带版2》这样的国民高尔夫游戏最新作发售，如《勇者别嚣张》这样的精致小品也会令玩家们感到惊喜。NDS方面，12月上旬的最大作非《无瑕传说》莫属，此作在制作态度上比起饱受批判的前作《风雨传说》来可谓高出了十万八千里，它的出现相信会改变不少玩家对NDS版《传说》作品的看法。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年12月4日			
黄金罗盘 The Golden Compass	SEGA	ACT	29.99美元
2007年12月6日			
打砖块DS アルカノイドDS	Taito	ACT	3800日元
银魂 银玉大冒险 阿银转职救世界 银魂 银玉くえすと 银さんが转职したり世界を救ったり	Banpresto	RPG	4800日元
K-1世界冠军杯 绝对王者育成计划 K-1 WORLD GP 绝对王者育成计画	D3 Publisher	SLG	4800日元
修身养性的成人DS涂鸦本2 こころを休める大人の涂り绘DS2	Ertain	ETC	3800日元
兽神传 终极野兽战士 兽神传 アルティメットビーストバトラーズ	Konami	TAB	5980日元
无瑕传说 テイルズ オブ イノセンス	NBGI	RPG	5800日元
交朋友吧！魔法交换日记 ともだち作ろう！魔法のこうかん日记	Ertain	ETC	3800日元
海王星联盟DS ネプリーグDS	Jaleco	PUZ	3800日元
弹跳门DS 短缩铁道之夜 はねるのトびらDS 短缩铁道の夜	NBGI	PUZ	2800日元
口袋棒球10 パワプロクンポケット10	Konami	SPG	4980日元
代代木学院瞄准联考系列 英语篇 代ゼミのセンター照准シリーズ 英语编	ASK	ETC	3800日元
2007年12月13日			
地球漫步法DS 英国 地球の步き方DS イギリス	Square Enix	ETC	3800日元
地球漫步法DS 上海 地球の步き方DS 上海	Square Enix	ETC	3800日元
地球漫步法DS 首尔・釜山 地球の步き方DS ソウル・釜山	Square Enix	ETC	3800日元
地球漫步法DS 香港 地球の步き方DS 香港	Square Enix	ETC	3800日元
振臂高挥 也许可以成为真正的王牌 おおきく振りかぶって ホントのエースになれるかも	MMV	AVG	4800日元
偶像宣言 闪亮舞台动手做 きらりんレボリューション つくってみせちゃお！キメきらステージ	Konami	AVG	4980日元
旋转公主 梦幻白色四重奏 くるくるプリンセス 梦のホワイトカルテット	Spike	AVG	4800日元
2007年12月20日			
高速卡片战斗 卡片英雄 高速カードバトル カードヒーロー	Nintendo	TAB	4800日元

幸存少年 小岛的大秘密 サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密	Konami	AVG	4980日元
最终幻想IV ファイナルファンタジーIV	Square Enix	RPG	5800日元
平成教育委员会DS 全国统一模拟测试特别版 平成教育委员会DS 全国统一模试スペシャル	NBGI	ETC	3800日元
全体集合！猜谜聚会 みんな集まれ！クイズパーティー	Ertain	ETC	2800日元
茶犬大冒险 梦想世界旅行 お茶犬の大冒険 ほんわか梦みる世界旅行	MTO	ACT	4800日元
粉红之路 闪亮音乐之夜 ピンキーストリート キラキラミュージックナイト	Dimple	MUG	4800日元
2007年12月27日			
人生游戏Q DS 昭和篇 人生ゲームQ DS 昭和のデキゴト	Takara Tomy	TAB	4800日元
人生游戏Q DS 平成篇 人生ゲームQ DS 平成のデキゴト	Takara Tomy	TAB	4800日元

PlayStation Portable

2007年12月4日			
贝奥武夫 Beowulf	Ubisoft	ACT	29.99美元
黄金罗盘 The Golden Compass	SEGA	ACT	29.99美元
2007年12月6日			
横行霸道 罪都故事 グランド・セフト・オート バイス シティストーリーズ	Capcom	ACT	4980日元
大众高尔夫 携带版2 みんなのGOLFポータブル2	SCEJ	SPG	4800日元
寂静岭 零 サイレントヒル ゼロ	Konami	AVG	4980日元
勇者别嚣张 勇者のくせになまいきだ。	SCEJ	SLG	3980日元
麻将霸王携带版 段位对决 麻雀覇王ポータブル 段级バトル	毎日Communication	TAB	3800日元
迷宫制造者编年史II クロニクル オブ ダンジョンメーカーII	Global A Entertainment	A・RPG	4800日元
2007年12月13日			
TALKMAN 旅游版 TALKMAN TRAVEL	SCEJ	ETC	4000日元
2007年12月20日			
啪嗒嘭 PATAPON	SCEJ	SLG	4980日元
第一神拳 携带版 胜利之魂 はじめの一歩 PORTABLE VICTORIOUS SPIRITS	ESP	FTG	4800日元
MAPLUS 携带导航软件2 MAPLUS ポータブルナビ2	Edia	ETC	7800日元
英雄传说 空之轨迹 完全版 英雄传说 空の轨迹 完全版	Falcom	RPG	11400日元
英雄传说 空之轨迹 影音收藏 携带版 英雄传说 空の轨迹 マテリアルコレクションポータブル	Falcom	ETC	3800日元
凉宫春日的约定 凉宫ハルヒの约束	NBGI	AVG	4800日元
2007年12月27日			
幻影战机 ザイナイド	Ertain	STG	4800日元
星之海洋 初次启程 スターオーシャン1 ファーストディパーチャー	Square Enix	RPG	4800日元
太平洋之岚 战舰大和拂晓出击 太平洋の岚 战舰大和、晓に出击す	SystemSoft Alpha	SLG	4800日元

近期掌机资源下载列表

游戏更新区

2007年11月16日～2007年11月29日

NDS游戏近期更新的速度非常快，《勇者斗恶龙IV》与《流星洛克人2》无疑是近期下载的大热门了。另外在本辑截稿前，《雷顿教授与恶魔之箱》也已经放出了下载，大家可以在攻略未放出的情况下，先尝试一回自己解谜的乐趣吧。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
1739	日	雷顿教授与恶魔之箱	1Gb	1710	美	世界扑克锦标赛2008 王者之争	256Mb
1738	美	与海怪同行 史前探险	128Mb	1709	日	英检DS 旺文社英检书系列基准	512Mb
1737	欧	黄金罗盘	512Mb	1708	欧	极品飞车 职业街头赛	256Mb
1736	欧	积木 世界巡回赛	256Mb	1707	欧	幸运的路克 独闯西部	256Mb
1735	西	我的单词老师	256Mb	1706	荷	怪物史莱克3	256Mb
1734	欧	游戏王 决斗怪兽GX 卡片年鉴	512Mb	1705	欧	DS眼力训练	512Mb
1733	德	怪物史莱克 孩子们	512Mb	1704	欧	马里奥聚会DS	256Mb
1732	德	德语国际象棋	256Mb	1703	欧	推石小子 宝石	256Mb
1731	欧	莎拉 寻找独角兽	128Mb	1702	欧	曼哈顿奇缘	256Mb
1730	欧	飞盘游戏	64Mb	1701	欧	料理妈妈	256Mb
1729	欧	装甲战略DS	512Mb	1700	欧	疯狂小猪	64Mb
1728	美	大师金的智商挑战	128Mb	1699	欧	爱玛的农场	128Mb
1727	美	我的单词老师	512Mb	1698	日	家庭教师REBORN DS	512Mb
1726	美	动物园诊所	512Mb	1697	日	勇者斗恶龙IV 被引导的人们	1Gb
1725	美	亲亲麻吉	512Mb	1696	欧	怪鸡弹球DS	64Mb
1724	美	互动故事书DS 系列3	128Mb	1695	美	最终幻想XII 亡灵之翼	1Gb
1723	日	古代王者 恐龙王者 7块碎片	1Gb	1694	美	马里奥聚会DS	256Mb
1722	日	流星洛克人2 狂战士×忍者	256Mb	1693	欧	炸弹人物语DS	1Gb
1721	日	流星洛克人2 狂战士×恐龙	256Mb	1692	美	桌球	64Mb
1720	日	高园寺女子足球2	512Mb	1691	欧	职业房车赛 制造与竞速	512Mb
1719	欧	逃亡 海龟之梦	1Gb	1690	美	怪物史莱克 孩子们	512Mb
1718	法	怪物史瑞克 孩子们	512Mb	1689	西	使命召唤4 现代战争	512Mb
1717	荷	蜜蜂总动员	256Mb	1688	西	蜘蛛侠 敌友难辨	512Mb
1716	欧	海绵宝宝 玩具机器人来袭	256Mb	1687	美	海绵宝宝 亚特兰蒂斯	256Mb
1715	欧	马儿与我	256Mb	1686	美	宠物小马	512Mb
1714	欧	汽车总动员 全国大赛	256Mb	1685	美	仓鼠的生活2	256Mb
1713	西	蜡笔小新DS 呼唤暴风大作战	512Mb	1684	西	辛普森一家	1Gb
1712	美	互动故事书DS Vol.2	128Mb	1683	欧	我的动物中心 澳大利亚篇	256Mb
1711	美	雷曼 疯兔危机2	256Mb	1682	美	反芭比女孩 可贵真我	256Mb

相比起NDS，PSP的更新就显得有些凄凉了，不过好在素质都不错。推荐一下新游戏《索尼克 竞争者2》，比起1代，本作更方面都有所加强。如果是喜欢美式游戏的朋友，那《战锤40k》一定就是不二的选择了。

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
决不饶恕你	日	380MB	战锤40000 小队指令	美	437MB
索尼克 竞争者2	日	221MB	异形大战铁血战士2 安魂曲	美	260MB
合金装备 掌上行动 加强版	美	649MB	大人物拿破仑	美	427MB
荣誉勋章 英雄2	美	345MB			











中文游戏区

由于大作频发，近期各汉化小组的热情都比较高涨，其中工程量最大的就要数《英雄传说 空之轨迹FC》的汉化了，百万字的文本实在不是一个小数。另外近期几款新作的汉化计划也已经陆续被各汉化组所包揽，让我们期待吧。

机种	名称	汉化组	机种	名称	汉化组
PSP	英雄传说6 空之轨迹FC	CG汉化组	NDS	迷宫制造者 小小勇者与魔法铲子	TGBus汉化组
PSP	机动战士高达 战争编年史（Beta 3）	PSPChina	NDS	海贼王 换档之魂	APEX汉化组
NDS	主题公园DS	YY汉化组			

软件更新区

11月中下旬的NDS、PSP软件界可谓波澜不惊。虽然NDS、PSP上推出的软件不多，但个个都是精品。No$gba在11月20日推出了V2.5c版，在3D模拟上又有进步。iDeaS也不甘落后，推出了V1.0.2.0正式版，但在模拟效果上仍不及No$gba。多功能PDA软件DSOrganize也推出了V3.1，对网页浏览功能进行了升级。PSP上最大的亮点莫过于全新MD模拟器PicoDrive for PSP的推出以及iRshell的新版。PicoDrive for PSP的模拟效果十分不错。iRshell中则加入了大家期盼很久的PS游戏无线联机功能。

PSP软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
PicoDrive for PSP	MD模拟器	V1.35b	LightMP3	MP3播放	V1.6.0 Final
iRshell	多功能软件	V3.81	Mr Driller PSP	钻子先生同人游戏	V1.1
MapThis!	GPS软件	V0.5.20	RemoteJoy4iRS	iRshell输出工具	—

NDS软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
No$gba	NDS模拟器	V2.5c	DSOrganize	多功能软件	V3.1
iDeaS	NDS模拟器	V1.0.2.0	Colors!	绘图软件	V1.6h

影音更新区

由于近期没有什么大片上映，故网上放出的下载资源大多为一些怀旧性质的老动画和老电影。同时推出了720P与DPG格式的《查理与巧克力工厂》是一部寓意很深的童话电影，如果没有看过的话在这里推荐一下。另外《变形金刚》的高清版也很值得收藏。

PSP影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
查理和巧克力工厂	720MP4	交响情人梦	480MP4
校园迷糊大王	480MP4	竹剑少女(第八话)	480MP4
多啦A梦典藏纪念(全三十话)	480MP4	机动战士高达SEED（全50话）	480MP4
变形金刚	720MP4	Deep Love 一步之物语	480MP4
棒球英豪（中文配音版）	480MP4	僵尸新娘	720MP4
高达00(第八话)	480MP4	蜘蛛侠3	720MP4
热带雨林的爆笑生活	480MP4		

NDS影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
查理和巧克力工厂	DPG	交响情人梦	DPG
校园迷糊大王	DPG		







本下载列表包含2007年11月16日至2007年11月29日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

口袋光环DVD mini 精彩内容导视

PSP主机功能宣传视频

小小的PSP拥有多少强大的功能？您使用了多少？还有多少是你尚未完全探索的小P功能？让我们一起去看看这段充满创意的小P宣传视频吧！







新作特搜队

本辑为您演示《决不饶恕你》、《战锤40000 小队指令》、《迷宫探索者 盟约之门》等6款作品，让我们以最速的影像报道带您去感受这些新作的魅力！

全面网罗近期的掌机游戏，为您简介最新的作品信息！



火热试玩区

这次的“火热试玩区”将一口气为您奉上4款作品，除了如《魂斗罗4》和《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》这样的大作之外，还为您收录了恶搞趣味无极限的《雷曼 疯兔危机2》火热影像。

雷伊：日本国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”中备受好评的“天空三部曲”将由SE相继搬上NDS平台，三部曲中的第一部《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》已经于11月22日与玩家们见面，下面就请大家跟随我一起去看看本作的表现吧。

羽纹：从Konami宣布“《魂斗罗》系列”的正统续作《魂斗罗4》将在NDS平台上登场时，就标志着这一经典的动作游戏系列走过了20年的发展历程。这次除了为您演示游戏系统之外，我还为大家准备一份《魂斗罗4》影像的击杀最终BOSS演示哦！



口袋特企



电影游戏对对碰

俗话说得好，电影是人类的精神瑰宝之一，它强大的表现能力能给观众带来如真实一般的感受，而游戏则是一门艺术新贵，它能给人带来前所未有的交互体验。当这两者发生碰撞时，将会擦怎样的火花？下面就让我们一起去看看吧！

224页全彩32开 口袋妖怪专门志



口袋文化大收录

游戏、动画、漫画全出击

超值精美赠品

刚比兽碟包

动画DVD

最新《宠物小精灵DP》中文字幕TV动画

口袋漫画

52页原创漫画：白色天使DX

原创精彩搞笑四格漫画

专题企划

精灵世界的另类虫鸣

——“《口袋妖怪》系列”经典BUG探析

技能之系谱

——招式的进化与变迁2

研究所

技能评析VOL.2：普通系

口袋妖怪详尽分析VOL.4

组队课堂VOL.2

《口袋妖怪 钻石·珍珠》常用对战道具解析

口袋小说

月之铃 第三章 破灭之愿

12月10日

全国上市

PSP软件/硬件/游戏/影音

PSP e族

3DVD-ROM
全面收录PSP最新资源

19.8元

VOL.4

[卷首策划]
盟区制作小组专访
来自北京的
PSP爱好者团队

[封面女生私房话]
MM・e族
等待着的
美丽

[新作e报]
怪物猎人2G
揭开神秘面纱
带您抢先领略
狩猎大陆的巨变！

[专题e评]
追忆曾经的感动
游戏经典场面大回顾

[e游小说]
寂静岭 起源
剧情小说

[影音e区]
越狱第三季
火热美剧连载
医龙2
带你体验手术室
传来的感动









12月9日
全国上市

ISBN 7-88527-170-1
9 787885 271701 >

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元